- TRAMA CONTADA DETALHADAMENTE
- ESTRATÉGIA SUPER DETALHADA E FÁCIL DE ACOMPANHAR
- LOCALIZAÇÃO EXATA DOS ITENS
- MUITAS DICAS E INFORMAÇÕES

GAMESTATION especial

PROGAMES
Ano I - número 5 - R$ 4,90

FINAL FANTASY IX

Super estratégia, confira todos os eventos paralelos, o final secreto e muito mais

Ganhe um PlayStation 2
Saiba mais na página 50

APENAS 4,90

ISSN 15175812

Desvende os mistérios desta incrível aventura

TOMB RAIDER CHRONICLES

PC
Dreamcast
NINTENDO 64
PlayStation
RAYMAN 2
O video game que vai te envolver
Ubi Soft
ENTERTAINMENT
www.raymanworld.c

GAMESTATION especial

É uma publicação da:

PROGAMES

HINOMARU COMERCIAL E IMPORTADORA LTDA

Diretor Presidente
Francisco Motta

Direção Editorial
Tarcísio Motta

Direção de Arte
Francisco Motta

Diretor Comercial
Marco Aurélio Tadao Saito

Gerente Comercial
Celso Gagliardo Gonçalves

Coordenador Editorial
Gilsomar P. do Livramento

Redação e diagramação
Gilsomar P. do Livramento
Leonardo Emerson de Souza
Marcelo Moraes Mizuno

Revisão
Márcia Guerreiro

Tradução
Rodrigo Vieira Ambar
Cristina Andrade Félix

Coordenador de Internet
Lilian Ferreira

Marketing
Giovanna Zanchin

Atendimento
Celiene de Jesus Gonçalves
Ricardo Luiz Costa

Publicidade
Giovanna Zanchin

Colaboradores
Fabio Santana de Souza
Homero Letonai
José Donizete de Paula

Adquira os números atrasados através do setor de atendimento nos telefones:
(0xx11) 3641-0444 ou 3641-0448
ou então através de nosso super site:
www.progames.com.br

Endereço para correspondência
Rua Pio XI, nº 230 - Alto da Lapa
São Paulo - SP - Cep: 05060-000
E-mail: falecom@progames.com.br

Impressão: Plural Editora e Gráfica

Distribuição: Dinap

EDITORIAL

Caro leitor, aqui está mais duas super estratégias caprichadas para você e desta vez trazendo o incrível Final Fantasy IX e um dos melhores games de aventura de todos os tempos, Tomb Raider Chronicles. Dois títulos de estilos diferentes, mas que propiciam muita alegria aos fãs de ambos os gêneros.

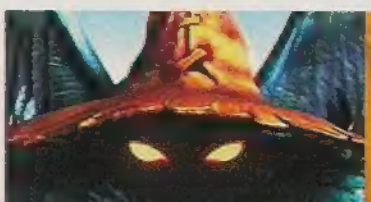
Se você é um daqueles que não conseguiu conhecer tudo sobre Final Fantasy IX, ou ficou perdido em alguma de suas fases, não se preocupe pois a solução está aqui. Nesta estratégia você conhecerá todos os detalhes do jogo, desde a trama contada de forma detalhada, a localização exata de todos os itens, muitas dicas, todos os eventos paralelos, além do interessante final secreto. Agora vamos a um breve resumo do enredo: tudo tem início na ganância da rainha Brahne, do reino de Alexandria. Fortes rumores dizem que ela planeja conquistar outros reinos, gerando com isso, um clima de guerra. A princesa Garnet Til Alexandros, filha da rainha Brahne, percebe que sua mãe está agindo de forma estranha e por isso planeja fugir do castelo.

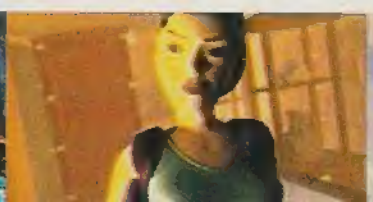
Mas por ironia do destino, uma companhia teatral, vinda do reino de Lindblum, chega a Alexandria onde se apresentará. Seus atores são na verdade um bando de ladrões chamados de Tantalus. Eles receberam a missão de seqüestrar a princesa Garnet durante a encenação teatral, no entanto tudo acaba saindo errado, fazendo com que a rainha Brahne antecipe seus planos de guerra. Zidane, um dos integrantes do bando Tantalus, se apaixona pela princesa Garnet e passa a ajudá-la a procurar a verdade sobre o seu passado.

O perigo verdadeiro se mostra quando um estranho homem chamado Kuja revela quais são seus interesses por trás da guerra da rainha Brahne, gerando com isso novos conflitos e pondo em risco o planeta em que vivem. Mas agora se você também procura um bom game de aventura, então confira Tomb Raider Chronicles. Esta aventura tem início nos acontecimentos de The Last Revelation, onde Lara Croft tenta sair do interior de uma pirâmide, mas esta acaba desmoronando sobre ela. Todos acreditam que ela esteja morta. Porém o corpo de Lara Croft nunca foi encontrado e por este motivo o professor Verner Von Croy ainda tem esperanças de que ela esteja viva e então dá início as escavações na pirâmide. Alguns amigos mais próximos de Lara Croft reúnem-se para relembrar algumas de suas muitas aventuras na busca de artefatos valiosos, nunca antes reveladas ao mundo. Durante estas aventuras você conhecerá um pouco mais sobre os inimigos e os amigos de Lara Croft, além de enfrentar grandes perigos ao longo das treze fases deste incrível jogo.

Agora que você já conferiu todas estas revelações, fica por sua conta desfrutar de toda a emoção que estes dois jogos poderão lhe propiciar, contando com a grande ajuda deste super guia. Enquanto você com certeza estará detonando estes dois super jogos, nós estaremos trabalhando na próxima edição da Game Station Especial. Então aproveite bastante e até a próxima.

Os editores





SUMÁRIO

- INTRODUÇÃO 06
- CONCEITOS BÁSICOS 07
- OS PERSONAGENS 12

▶ Primeiro capítulo - O seqüestro da princesa 14

A - Planejamento do seqüestro 14
B - Conhecendo a cidade de Alexandria .. 14
C - Roubando a escada 15
D - Invadindo o castelo da rainha Brahne .. 15
E - Perseguindo a garota encapuzada 16
F - Improvisação na peça teatral 16
G - Fugindo do castelo de Alexandria 17
H - O ataque dos monstros planta 17
I - O grupo de resgate 18
J - Saindo da floresta amaldiçoada 18
K - O continente Mist 19
L - O inimigo da caverna de gelo 19
M - Explorando os arredores da aldeia 20
N - Conhecendo a aldeia de Dali 20
O - Indo ao resgate de Vivi 21
P - Em busca de um meio de transporte 21
Q - O inimigo Black Waltz No.2 22
R - A chegada ao reino de Lindblum 22

▶ Segundo capítulo - Declaração de Guerra...24

A - Encontrando o regente Cid 24
B - Encontrando uma velha amiga 24
C - Conhecendo os distritos da cidade 25

D - O distrito teatral de Lindblum 25
E - Revelações por trás do seqüestro 26
F - Participando do festival da caça 26
G - Caminhos diferentes 27
H - Visitando o pântano Qu's Marsh 27
I - Os segredos da floresta dos chocobos ... 28
J - O guardião de Gizamaluke's Grotto 28
K - Chegando ao reino de Burmecia 29
L - Perigo nas ruínas do castelo de Burmecia.29
M - A melhor espadachim do reino 30
N - A caminho da cidade de Treno 30
O - Os arredores da cidade 31
P - Encontrando um velho amigo 31
Q - Rumo a lendária cidade de Cleyra 32
R - O ataque da rainha Brahne 32
S - Salvando o príncipe 33
T - O misterioso guerreiro de Burmecia 33

U - A destruição da cidade de Cleyra 34
V - O resgate da princesa de Alexandria 34
W - O caminho subterrâneo 35
X - Encontrando o Deus do trovão 35
Y - Conflito entre Lindblum e Alexandria 36
Z - O caminho para o Outer Continent 36
▶ Terceiro capítulo - Em busca de Kuja 37
A - Vagando nos túneis de Fossil Roo 37
B - Os habitantes de Conde Petie 37
C - A aldeia secreta dos Black Mages 38
D - Fazendo novos amigos na aldeia 38
E - A pequena ladra de Conde Petie 39
F - A cidade perdida dos evocadores 39
G - A grande árvore da vida 40
H - Roubo na cidade dos evocadores 40
I - Indo ao encontro de Kuja 41
J - Controlando o Deus Bahamut 41
K - A nova rainha de Alexandria 42
L - A carta romântica das confusões 42
M - O torneio de cartas 43
N - O confronto das poderosas Eidolons 43
O - A derrota de Alexander 44
P - Em busca da poção mágica 44
Q - O esconderijo de Kuja 45
R - Os segredos do castelo de Oeilvert 45
S - Um outro mundo 46
T - O guardião do castelo do deserto 46
U - O templo de Esto Gaza 47
V - Descobrindo o segredo de Kuja 47
W - Os mistérios do castelo de Ipsen 48
X - Os quatro santuários do mundo de Gaia . 48
▶ Quarto capítulo - A Entidade Suprema 49
A - O portal para o mundo de Terra 49
B - Visitando a cidade de Daguerreo 49
C - Eventos paralelos 50
D - Um mundo muito estranho 50
E - A origem de Zidane 51
F - Mudando o destino da vida 51
G - O grande poder de Kuja 52
H - Entrando no castelo de Memoria 52
I - Segredos e lembranças 53
J - Enfrentando o poderoso Hades 53
K - O caminho de cristal 54
L - Enfrentando a entidade suprema 54
M - Salvando o planeta Gaia 55
• DICAS 55

FINAL FANTASY IX

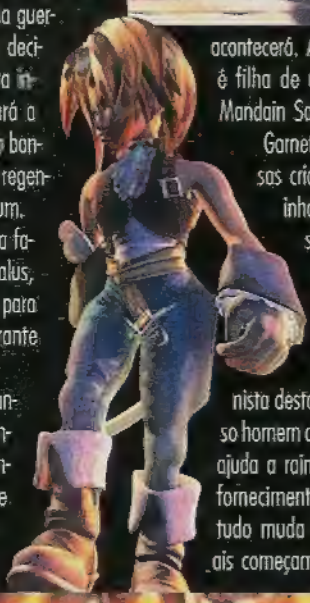
UMA AVENTURA SEM IGUAL

O prelúdio de uma guerra nunca antes vista está prestes a começar. Fortes rumores dizem que a rainha Brahne de Alexandria, pretende conquistar todos os outros reinos e tornar-se a maior potência mundial.

Sua filha, a princesa Garnet Til Alexandros, não acredita que sua mãe seja capaz de começar uma guerra e, justamente por isso, decide fugir de Alexandria para investigar. Garnet aproveitará a chegada da peça teatral do bando Tantalus para visitar o regente Cid, do reino de Lindblum.

O teatro é apenas uma fachada para o bando Tantalus, pois ele foram contratados para seqüestrar a princesa durante a encenação.

Com isso tem início grandes conflitos, envolvendo interesses pessoais e ganância, o que gera uma série de eventos intrigantes onde algo muito maior acontecerá. A princesa Garnet descobrirá que é filha de um dos habitantes da lendária Mandain Sari, o lar dos evocadores.



Garnet possui o dom de evocar poderosas criaturas mitológicas. Por isso a rainha Brahne a adotou com o propósito de usar as criaturas para começar uma guerra.

Mas ainda existe um outro grande mistério envolvendo o passado de Zidane, o protagonista desta incrível aventura, e um misterioso homem chamado Kuja. Este ajuda a rainha Brahne com o fornecimento de armas, mas tudo muda quando seus ideais começam a se concretizar, desencadeando uma nova guerra que desta vez será travada entre dois mundos. Esta aventura fantástica está repleta de ação, mistério, romance e fantasia que o levará a uma jornada incrível.

E sua trama envolvente mostrará os valores da amizade e principalmente o verdadeiro sentido de acreditar na vida. Sem dúvida este é mais um dos clássicos que os fãs de RPG não perderão por nada.

LISTA DE COMANDOS GERAIS

Em Final Fantasy IX você terá diferentes funções para diferentes situações usando os mesmos botões. E sendo um ótimo RPG, é fundamental você conhecer todas as funções que separamos em três partes:

MODO DE EXPLORAÇÃO

Quando você estiver andando por cidades, a função de alguns botões como o ■, será usado para desafiar as pessoas para uma partida de Tetra Master (maiores detalhes adiante), enquanto o **Select** identificará seu personagem.

↑ ..... Andar para frente
↓ ..... Andar para trás
← ..... Virar à esquerda
→ ..... Virar à direita
■ ..... Conversar / Card Game
X ..... Ação
▲ ..... Abrir menu principal
● ..... Cancelar / Correr
Select ..... Localização
Start ..... Pause

COMANDOS AO ANDAR EM CAMPO ABERTO

Você poderá viajar pelo mundo à pé, usando um veículo ou um chocobo. Quando estiver andando no mapa do mundo, rumo a outras cidades ou localidades, os seguintes botões ganhão as respectivas funções:

■ ..... Chamar o moogle
X ..... Entrar em localidades
L1 ou R1 ..... Rotacionar câmera 360º
R2 ..... Mudar ângulo de câmera
Select ..... Mostrar mapa do mundo

COMANDOS EM BATALHA

Ao entrar em batalha os botões ganham novas funções. Nos menus de batalha se você colocar para esquerda ou direita, uma opção extra aparecerá (aperte **X** para confirmar). Após especificar as ações de seus personagens, mantenha o botão ■ pressionado para deixar a tela limpa. Se você usar um ataque mágico poderá causar dano em todos os inimigos ou beneficiar todos os seus personagens. Alguns tipos de magias podem ser de multiplo acertos apertando **L1** ou **R1**.

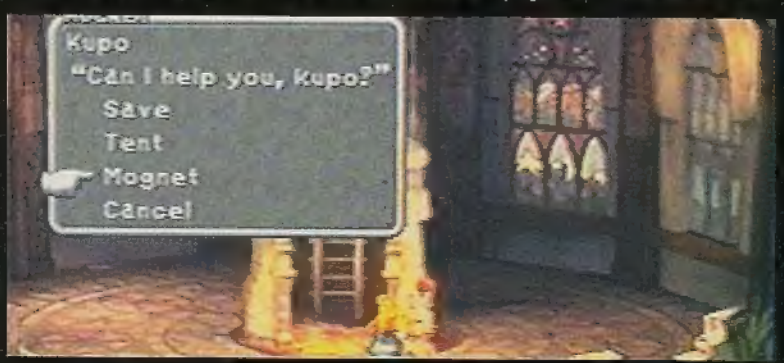
← ..... Change (posição de batalha)
→ ..... Defender
■ ..... Limpar a tela
X ..... Confirmar
▲ ..... Mudar de personagem
● ..... Cancelar
L1 ou R1 ..... Selecionar alvos múltiplos
L1+R1 ..... Fugir das batalhas
L2 ..... Ligar/desligar janela de alvos
Select ..... Ajuda
Start ..... Pausar o jogo

DETALHES IMPORTANTES

A idéia geral do jogo é vasculhar todos os lugares na procura de itens. Além do quesito exploração ser obrigatório, evoluir seus personagens será fundamental para ter um bom desempenho nas muitas batalhas.

Após reunir todos os personagens você poderá controlar oito no geral, mas apenas quatro formarão seu grupo enquanto os outros ficam de reserva. Para se mover por todos os lugares o personagem principal representará o grupo, mas ao entrar em batalha os personagens do grupo aparecerão. A partir de um determinado momento será possível alternar entre os personagens que estão em seu grupo para evoluir todos igualmente, mas isso ficará a seu critério. Você poderá também interagir com o ambiente, os ícones "**?**" e "**!**" serão suas referências para saber no que seu personagem pode mexer, pegar ou observar. Por exemplo, o ícone "**!**" no geral indica que um item ou objeto pode ser pego, enquanto o ícone "**?**" indica que seu personagem desconhece o objeto ou lugar. Toda vez que um destes ícones aparecer, aperte o botão de ação.

Para ter acesso a opção **Save** (onde você salvará seu progresso), será necessário encontrar os moogles. Estas criaturas também permitirão acesso à opção **Tent** (tenda), que servirá para recarregar o HP (a vida de seus personagens), e o MP (Magic Points, que permite usar magias ou habilidades) de seus personagens. Há também a opção **Mognet** que permitirá receber cartas de outros personagens. Os moogles gostam de trabalhar como carteiros e você poderá ajudá-los distribuindo cartas entre eles, assim você ganhará itens. Em alguns lugares, os moogles oferecerão a opção **Mogshop** para você comprar itens e equipamentos. Ao chamar um moogle no mapa, apenas as opções **Save** e **Tent** estarão disponíveis.



FUNÇÕES NO MENU DE OPÇÕES

Aqui descrevemos o menu de opções e seus tópicos que serão usados com muita frequência durante o jogo.

ITEM: os itens são importantes para o desempenho dos personagens, mas existem também itens obrigatórios para o desenvolvimento do jogo (estes serão mantidos em outro inventário separados dos demais, além de usados automaticamente). Procure sempre manter um suprimento de itens que você usará constantemente, por exemplo os recarregadores de HP e MP, ou os itens que curam status negativos, pois você estará sujeito a anomalias causadas por certos inimigos.

Dentro da opção **Item** haverá as opções **Use** (usar o item selecionado), **Arrange** (organizar a ordem dos itens automatica ou manualmente), e **Key** (itens de informação). Para ver a função de cada item selecione-o e aperte o botão **Select** para o menu de ajuda aparecer.

ABILITY: é onde você ativará as habilidades e magias que seus personagens aprenderão. Aqui haverá as opções **Use** (mostrando todas as magias ou habilidades que você poderá usar), e **Equip** (as magias ou habilidades que necessitam de uma certa quantidade de cristais mágicos para funcionar. Você terá uma quantia limitada de cristais e poderá ganhar mais evoluindo seus personages. Assim que deixar uma habilidade ou magia ativada, automaticamente ela estará disponível para uso nas batalhas).

EQUIP: seus personagens precisarão constantemente da atualização nos equipamentos para melhorar o desempenho nas batalhas, além de aprender novas habilidades ou magias. A opção **Equip** permitirá equipar manualmente seus personagens, enquanto a **Optmize** usará os melhores equipamentos e a opção **Off** desequipará o personagem. Algumas habilidades serão aprendidas com a ajuda dos equipamentos, então verifique o tipo de habilidade que você aprenderá (haverá uma barrinha ao lado da habilidade e quando ela encher, a habilidade ficará permanentemente com seu personagem independente de você trocar ou não de equipamento).

Status: você poderá verificar todas as estatísticas, acessórios equipados e também todas as habilidades aprendidas de seus personagens.

ORDER: fora da batalha você poderá mudar a ordem dos personagens usando a opção **Order** (aperte o botão de ação para selecionar o personagem e troque de lugar com outro, se apertar o botão de ação duas vezes seguidas, mudará a posição de ataque). Se você deixar o personagem alinhado para a direita (linha de defesa), os danos físicos que ele causará ou sofrerá serão reduzidos.

Caso deixe os personagens alinhados para o esquerda (linha de ataque), os danos físicos causados serão maiores, porém seus personagens também estarão sujeitos a sofrer grandes danos.

CARD: aqui ficarão todas as cartas que você encontrará ou ganhará no jogo. Se houver mais de uma carta do mesmo tipo, você poderá trocá-la apertando L1 ou R1.

CONFIG: onde você irá configurar o sistema do jogo, podendo personalizar os comandos, ícones de ajuda ou até fixar o ângulo da câmera de batalha. Mudar alguma coisa aqui ficará ao seu critério, estaremos usando as configurações originais.

MENU DE BATALHA E ITENS

A maioria das batalhas será aleatória, significando que seu personagem poderá entrar em batalha enquanto estiver andando. Quando estiver na tela de batalha, todos os personagens terão a oportunidade de atacar.

O tempo para atacar será determinado por uma barra de tempo chamada **ATB** (**A**ctive **T**ime **B**attle). Toda vez que ela encher, você poderá definir os comandos que seu personagem usará. Após as batalhas, os personagens do grupo poderão ganhar **Experiência** (conseguindo experiência suficiente os personagens aumentarão seus atributos), **Ability Points** (pontos que serão adicionados às habilidades que o personagem estará aprendendo), **Gil** (o dinheiro usado no para comprar itens e equipamentos), e **Itens**.

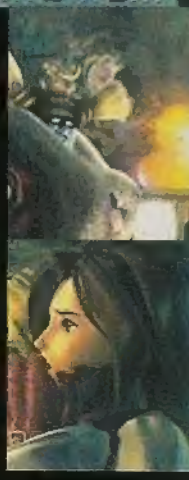
WEAPON E ITEM SHOP

Em quase todas as cidades que explorar você encontrará lojas onde poderá comprar equipamentos e itens, e vender o que não lhe será mais útil. Eis a lista de itens que poderão ser comprados e seus benefícios:

Potion: recarrega 100 HP no uso normal e 150 HP em batalha.
Hi-Potion: recarrega 300 HP no uso normal e 450 HP em batalha.
Phoenix Down: revive um personagem morto.
Echo Screen: anula o status Silence (que deixa seu personagem mudo).
Soft: anula o status Petrify e Gradual Petrify (que transforma seu personagem em pedra).
Antidote: anula o status Poison e Venom (que deixa seu personagem envenenado).
Eye Drops: anula o status Darkness (que baixa as chances de acertar um inimigo).
Magic Tag: anula o status Zombie (que deixa seu personagem morto-vivo e fora de controle).
Remedy: cura vários tipos de status negativos.
Annoyntment: anula o status Trouble (que causa danos em todo o grupo).
Tent: recarrega HP e MP, também anula alguns status negativos.

SYNTHESIS SHOP

Aqui você criará novos equipamentos usando dois de seus itens. Por exemplo, para comprar uma certa arma será preciso usar dois itens específicos. Sempre que estiver comprando nestas lojas a janela à esquerda mostrará os equipamentos que você poderá comprar. Se estes estiverem transparentes, significa que não poderá comprá-los. Olhe a janela "Required Item" para saber qual equipamento estará faltando.



PROPRIEDADES ELEMENTAIS

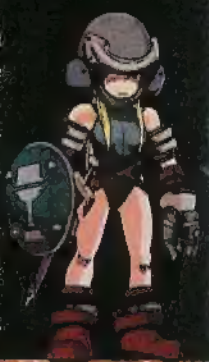
Tanto seus personagens quanto seus inimigos poderão usar armas e magias de propriedades elementais. Confira as fraquezas de cada propriedade elemental:

Fire: eficaz contra inimigos que usam o elemento gelo e criaturas mortas-vivas.
Ice: eficaz contra inimigos que usam o elemento fogo, insetos, inimigos grandes e dragões.
Thunder: eficaz contra inimigos que usam o elemento água.
Earth: eficaz contra inimigos que usam o elemento fogo.
Water: eficaz contra inimigos que usam o elemento fogo.
Wind: eficaz contra inimigos alados.
Holy: eficaz contra inimigos que usam o elemento Shadow.
Shadow: eficaz contra inimigos que usam o elemento Holy.

STATUS NEGATIVOS APÓS AS BATALHAS

Alguns status negativos sofridos durante as batalhas permanecerão em seus personagens, confira estes efeitos e como curá-los:

Petrify: o personagem ficará transformado em pedra. Use Soft, Stona ou Remedy para voltar ao normal.
Venom: o personagem perderá HP e MP. Use Antidote, Remedy, Panacea, Angel's Snack para voltar ao normal.
Virus: o personagem não ganhará experiência e Ability Points após as batalhas. Use Vaccine para voltar ao normal.
Silence: o personagem não poderá usar magias. Use Echo Screen, Esuna, Remedy ou Angel's Snack para voltar ao normal.
Darkness: prejudica o acerto de ataques físicos nos inimigos. Use Eye Drops, Esuna, Remedy ou Angel's Snack para voltar ao normal.
Trouble: o dano de um personagem é transferido para o grupo. Use Annoyntment para voltar ao normal.
Zombie: se você usar itens de cura, estes causarão danos (uma Phoenix Down matará). Use Magic Tag para voltar ao normal.



APRENDENDO HABILIDADES

Existem muitas habilidades com diferentes funções separadas em duas categorias que são: **Habilidades de Ação** (magias e movimentos especiais usados em batalha, são representadas com o ícone de uma jóia vermelha) e **Habilidades de Suporte** (habilidades especiais designadas para ajudar os personagens durante as batalhas, representadas com o ícone de uma jóia azul).

No geral, você deverá equipar itens para aprender as habilidades e a maioria dos itens possui poder especiail que ajudará a desenvolver as habilidades de seus personagens. Selecione a opção **Equip**, no menu principal, para ver as habilidades que o personagem pode aprender em um item. As habilidades que os personagens não poderão aprender, permanecerão da cor cinza.

Para usar uma habilidade sem estar com o item equipado, o personagem deverá ganhar **Ability Points**. Cada habilidade tem uma barra de AP. Ela mostrará quanto AP é necessário para que possa usar a mesma habilidade sem a arma estar equipada. Se a barra ficar vermelha com três estrelas, o personagem já recebeu AP suficiente para usar a habilidade sem o item, podendo assim removê-lo e colocar outra.

HABILIDADES DE SUPORTE

Confira a lista de habilidades de suporte que você poderá aprender. Sabendo usá-las nos momentos certos, os desafios serão mais fáceis e você poderá evoluir seus personagens com inimigos fortes.

Auto-Reflect: usa Reflect automaticamente
Auto-Float: usa Float automaticamente
Auto-Haste: usa Haste automaticamente
Auto-Regen: usa Regen automaticamente
Auto-Life: usa Life automaticamente
Auto-Potion: usa Potion após sofrer dano
HP+10%: aumenta 10% do seu HP
HP+20%: aumenta 20% do seu HP
MP+10%: aumenta 10% do seu MP
MP+20%: aumenta 20% do seu MP
Bird Killer: maiores danos contra inimigos alados
Bug Killer: causa maior dano contra insetos
Stone Killer: maiores danos contra inimigos de pedra
Undead Killer: maiores danos contra mortos-vivos
Devil Killer: maiores danos contra demônios
Beast Killer: maiores danos contra animais
Man Eater: maiores danos contra humanos
Ability Up: aprender habilidades mais rápido
Level Up: evoluir mais rápido
Accuracy+: melhora os ataques físicos
Add Status: adiciona o status da arma
Alert: previne ataques por trás
Antibody: previne Poison e Venom
Body Temp: previne Freeze e Heat
Bright Eyes: previne Darkness
Clear headed: previne Confusion
Insomniac: previne Sleep
Jelly: previne Petrify e Gradual Petrify
Locomotion: previne Stop
Loudmouth: previne Silence
Absorb MP: absorve o MP do inimigo
Dragon Killer: causa maior dano aos dragões
Bandit: maior chance de roubar o inimigo
Boost: aumenta a força das Eidolons
Chemist: aumenta a potência dos itens de cura
Concentrate: aumenta o poder das magias
Counter: contra-atacar após ser atacado
Cover: sofrer o dano de um companheiro
Distract: diminui os ataques físicos do inimigo
Eye 4 Eye: maior chance de contra-atacar
Flee-Gil: recebe Gil ao fugir de uma batalha
Gamble Defense: aumenta a defesa
Guardian Mog: um moogle o protege
Half MP: reduz o gasto de MP
Healer: recarrega HP após ser atacado
High Jump: ataque com pulo
High Tide: permite entrar em Trance mais rápido
Initiative: aumenta a chance de atacar primeiro
Long Reach: causar dano igual aos inimigos
MP Attack: usa MP para melhorar os ataques
Mag Elem Null: anula danos elementais
Master Thief: rouba os melhores itens
Millionaire: recebe mais Gil após as batalhas
Mug: causa dano quando rouba o inimigo
Odin's Sword: aumenta a força de Odin
Protect Girls: defender as garotas do grupo
Power Throw: aumenta a força de arremesso
Reflectx2: aumenta o poder de magias refletidas
Reflect Null: anula a magia do inimigo
Return Magic: rebate a magia do inimigo
Restore HP: recarrega HP antes de morrer
Steal Gil: rouba Gil e junto com itens
Power Up: melhora a habilidade Chakra

JOGANDO TETRA MASTER

Muitas pessoas no mundo de Final Fantasy IX jogam Tetra Master e o único meio de encontrar estas pessoas é através de desafios. Para desafiar uma pessoa, fale com ela apertando o botão ■, mas se desafiar uma pessoa que não jogue, ela apenas conversará com você. Aprender as regras do jogo é essencial, pois você participará de um torneio de Tetra Master. No geral, você encontrará as cartas de jogo em baús, locais espalhados por cidades e quando vencer algumas batalhas.

1º) NOÇÕES BÁSICAS DO JOGO

Quando começar uma partida de Tetra Master, você terá de selecionar cinco cartas. Escolha as cartas baseadas em números de setas nas laterais, elas determinam a direção do ataque e permitem a você arrumar sua carta em posições estratégicas, como por exemplo poder atacar na diagonal. Além da quantidade de setas, as cartas apresentam estatísticas. Após selecionar as cinco cartas, aparecerá um tabuleiro de 4x4, mas as partidas mudam e algumas partes do tabuleiro serão bloqueadas, prevenindo você ou seu oponente de colocar uma carta naquele lugar.

2º) ENTENDENDO AS CARTAS

Cada carta tem uma combinação de quatro letras e números que determina a força da carta. O primeiro número determina o poder de ataque, este vai de **O** (menor) a **E** (maior). A letra seguinte denomina o tipo de ataque. A letra **P** representa ataque físico, a letra **M** representa ataque mágico, a letra **X** ataca o valor mais baixo da outra carta, enquanto a letra **A** ataca o valor mais alto. O terceiro número representa a defesa física da carta e o quarto número representa a defesa mágica.

Quando duas cartas começam a duelar, a primeira carta a ser colocada no tabuleiro atacará usando o seu número e tipo de ataque. Então será comparado o número de ataque da sua carta com o número de defesa da outra. A carta com o maior número ganhará, ainda que haja uma pequena chance da carta mais fraca vencer, se ela possuir um número muito alto de defesa. Você poderá melhorar as estatísticas das cartas usando-as muitas vezes.

3º) FAZENDO COMBOS

É possível fazer combos, ou seja, virar muitas ou mesmo todas as cartas do seu adversário com uma única jogada. Para que isso aconteça todas as cartas jogadas no tabuleiro devem estar ligadas por meio das direções das setas. Se você lançar uma carta de forma a virar uma carta do adversário, ela desencadeará um combo virando todas as outras. Conseguindo fazer um Perfect, ou seja, virar todas as cartas do adversário, você ganhará todas as que foram usadas na partida.

4º) INVENTÁRIO DE CARTAS

Você poderá ver suas cartas em qualquer momento do jogo, selecionando a opção **Cards** dentro do menu de opções, mas nunca poderá carregar mais que 100 cartas. Isso o obrigará a descartar as mais fracas para continuar procurando outras mais fortes. Mas se quiser colecionar todas as 100 cartas únicas, você deverá ter apenas uma carta de cada tipo.

Existem cartas raras no jogo que você poderá encontrar se procurar em lugares específicos. Se você deixar passar estas oportunidades, nunca mais terá a chance de obter todas as 100 cartas. Também existem cartas raras que você deverá encontrar para entender alguns segredos do jogo.

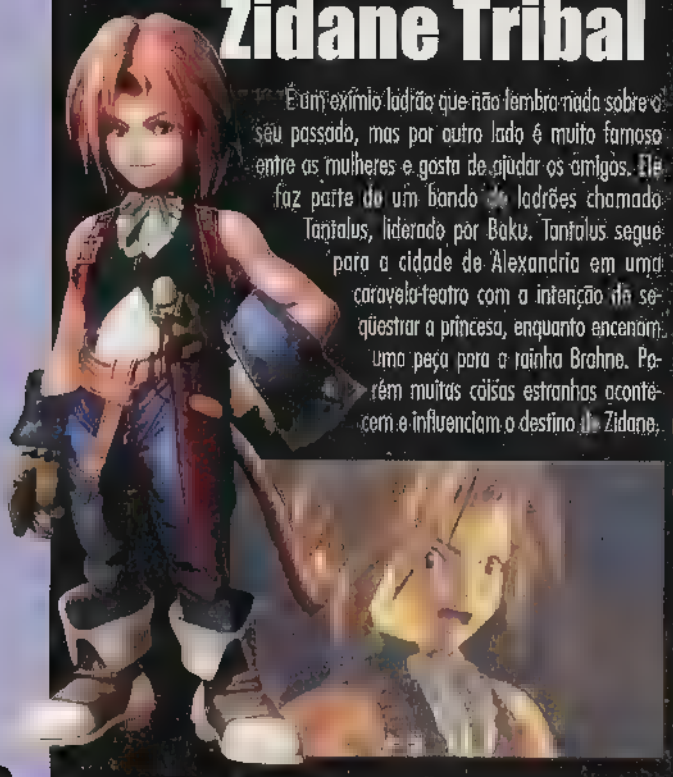
5º) RANKING DE COLECIONADOR

Quanto mais cartas você colecionar, maior será o prestígio no jogo Tetra Master. Seu desempenho será avaliado no Collectors LV, tendo um número que varia de 0-1700 pontos (abra seu menu principal e confira na opção **Cards**).

Para chegar na pontuação máxima, você deverá colecionar no mínimo uma carta de cada tipo, além de jogar com todas as cartas para que o nível de ataque de todas cheguem à letra **A**.

CONHEÇA OS PERSONAGES

Zidane Tribal



É um exímio ladrão que não lembra nada sobre o seu passado, mas por outro lado é muito famoso entre as mulheres e gosta de ajudar os amigos. Ele faz parte de um bando de ladrões chamado Tantalus, liderado por Baku. Tantalus segue para a cidade de Alexandria em uma caravela-teatro com a intenção de sequestrar a princesa, enquanto encenam uma peça para a rainha Brahne. Porém muitas coisas estranhas acontecem e influenciam o destino de Zidane.

Vivi Orunitia

Vivi é um jovem Black Mage de coração puro que ainda está aprendendo a desenvolver seus poderes. Ele entra acidentalmente na história quando vai assistir à peça de teatro no castelo de Alexandria. Seu passado é um grande mistério, pois nunca viu outros Black Mages em sua vida e, quando se une a Zidane, uma série de acontecimentos o fazem aprender muito mais sobre a vida. E agora seus propósitos são descobrir o que ele realmente é.

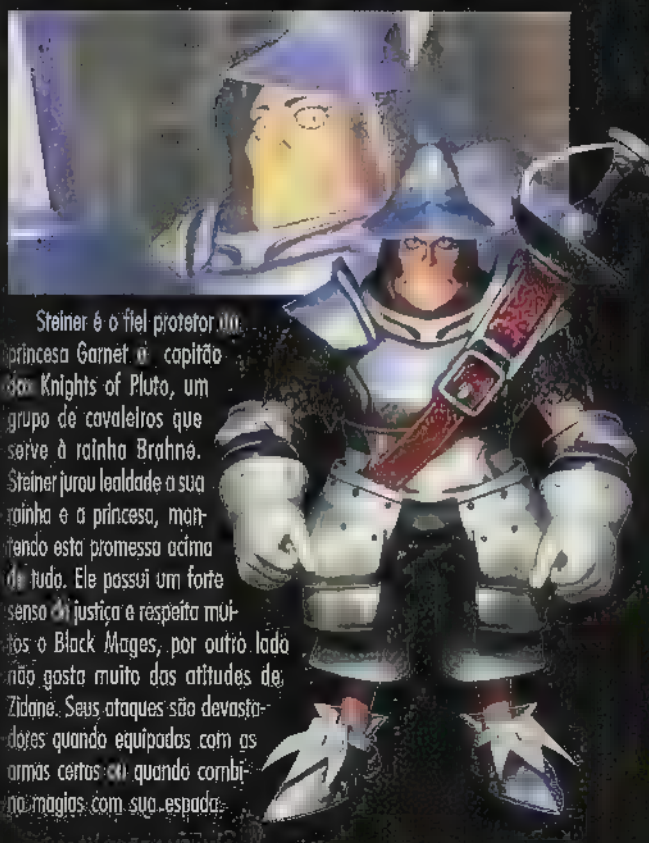
Garnet Til Alexandros

A princesa Garnet é a herdeira do trono de Alexandria. Desde criança, Garnet tinha grande interesse nos Eidolons e quando se tornou adolescente virou uma summoner e aprendeu a evocar algumas Eidolons (são lendárias criaturas de grande poder). Quando a princesa foi raptada por Zidane e os Tantalus, ela decidirá usar esta oportunidade para viajar através do mundo e descobrir mais sobre seus poderes. Mas para manter-se longe do castelo ela adotará o nome Dagger.

Eiko Carol

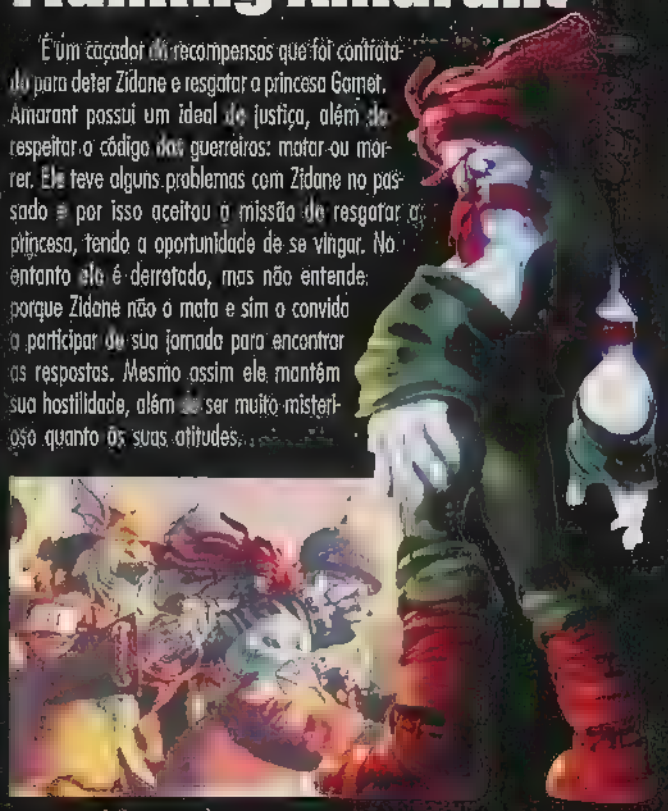
Ela vive em Madain Sari, a lendária cidade dos summoners. Eiko é a última habitante summoner de sua tribo e vive com seus amigos moogles. Por nunca ter vista outras pessoas fora da sua tribo, Eiko só se une do grupo porque se apaixona por Zidane e está disposta a conquistá-lo de qualquer maneira. Além disso, Dagger (a princesa Garnet), ficará interessada nas habilidades de Eiko em evocar os Eidolons.

Adelbert Steiner



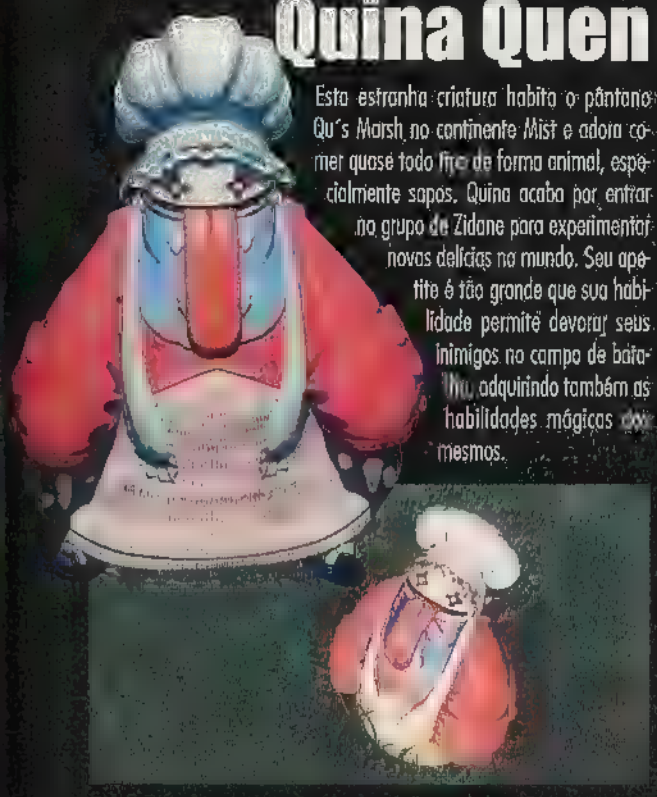
Steiner é o fiel protetor da princesa Garnet e capitão dos Knights of Pluto, um grupo de cavaleiros que serve à rainha Brahne. Steiner jurou lealdade a sua rainha e a princesa, mantendo esta promessa acima de tudo. Ele possui um forte senso de justiça e respeita muitos o Black Mages, por outro lado não gosta muito das atitudes de Zidane. Seus ataques são devastadores quando equipados com as armas certas e quando combina magias com sua espada.

Flaming Amarant



É um caçador de recompensas que foi contratado para deter Zidane e resgatar a princesa Garnet. Amarant possui um ideal de justiça, além de respeitar o código dos guerreiros: matar ou morrer. Ele teve alguns problemas com Zidane no passado e por isso aceitou a missão de resgatar a princesa, tendo a oportunidade de se vingar. No entanto ele é derrotado, mas não entende porque Zidane não o mata e sim o convida a participar de sua jornada para encontrar as respostas. Mesmo assim ele mantém sua hostilidade, além de ser muito misterioso quanto às suas atitudes.

Quina Quen



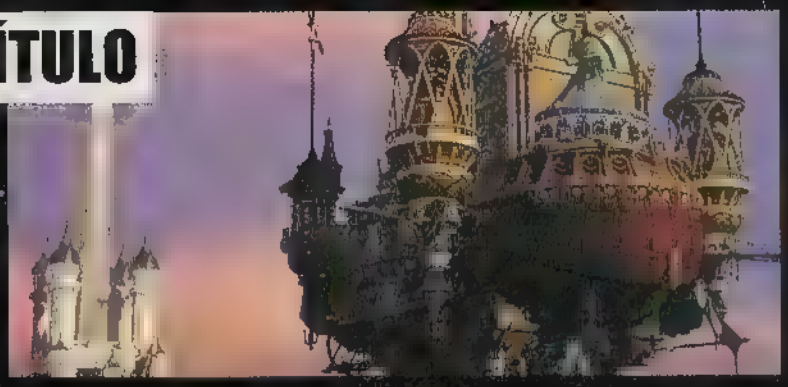
Esta estranha criatura habita o pântano Qu's Marsh no continente Mist e adora comer quase todo tipo de forma animal, especialmente sapos. Quina acaba por entrar no grupo de Zidane para experimentar novas delícias no mundo. Seu apetite é tão grande que sua habilidade permite devorar seus inimigos no campo de batalha, adquirindo também as habilidades mágicas dos mesmos.

Freya Crescent

Membro dos Royal Dragon Knights do reino de Burmecia, Freya deixou sua terra natal a muito tempo para procurar o amor de sua vida, que até então acreditava estar morto. Por ironia do destino, ela encontra seu velho amigo Zidane e a suspeita de uma guerra a faz unir-se ao grupo para proteger seu reino e amigos. Freya é uma personagem muito útil graças às suas habilidades de Dragon Knight, que permite a ela recarregar a energia de seu grupo em batalha, além de usar ataques devastadores.

O SEQÜESTRO DA PRINCESA

PRIMEIRO CAPÍTULO



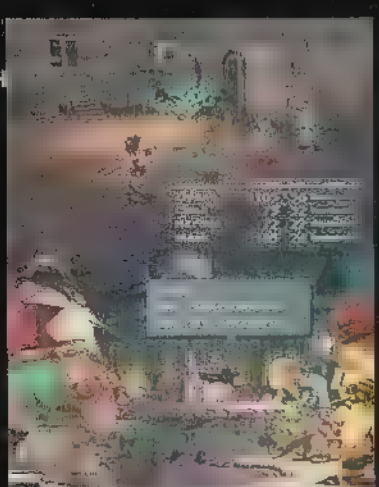
A aventura começa com uma bela introdução em CG, mostrando duas pessoas vagando em um barco sobre águas selvagens. Na seqüência a caravela teatral, Prima Vi, aparece entre as nuvens com o destino de chegar na cidade de Alexandria. Dentro da caravela surge um misterioso jovem com cauda.

PARTE-A Planejamento do seqüestro

Você terá controle sobre o personagem Zidane dentro de uma sala escura. Ande junto às paredes para encontrar um Potion e 47 Gil, depois ascenda as velas sobre o mesa no meio da sala (escolha a primeira opção).

Alguém perguntará quem está na sala e você poderá renomear seu personagem (nós manteremos os nomes originais de todos os personagens, ficará ao seu critério renomeá-los). Os amigos de Zidane aparecerão dizendo que ele está atrasado para a reunião. Pouco depois aparecerá uma pessoa usando uma máscara de dragão, dando início à primeira batalha do jogo.

Procure se familiarizar com os menus da batalha. Use o comando Steal para roubar um Wrist e um Potion, depois fique usando o comando Attack até a batalha terminar. Após a batalha, Baku chamará seu grupo para uma reunião, onde explicará seu plano. Tantalus (o bando de ladrões, que são eles), entrará em Alexandria para seqüestrar a princesa Garnet, Cinna explicará que durante a apresentação Zidane e Blank sairão de cena para seqüestrar a princesa.



PARTE-B Conhecendo a cidade de Alexandria

Agora Zidane terá de confirmar o plano e surgirão duas opções. Se você escolher a primeira, Baku ficará bravo (se você quiser ver uma cena diferente, fique escolhendo a primeira opção até a personagem Ruby aparecer), então opte pela segunda. A cidade de Alexandria estará agitada por causa da peça teatral no castelo. No meio da cidade estará Vivi, que veio para assistir a peça. Controlando-o, examine a parede à esquerda para encontrar um Potion, depois entre na casa da direita.

Examine a cama para encontrar 9 Gil. Na mesa ao lado da escada haverá um Potion, depois suba a escada para pegar uma Fang Card. Fora da casa vá para o lado oposto ao qual as pessoas estão indo e você chegará na praça Memorial Square. Dê a volta neste lugar andando encostado na parede para encontrar uma Zombie Card, Lizard Man Card e Sahagin Card. Agora volte para o lugar onde você havia começado e siga em frente, um garoto esbarrará em Vivi. Siga-o e ande encostado na parede à esquerda para encontrar outro Potion.

Na tela seguinte, após as pessoas saírem do caminho, examine o mato para encontrar 33 Gil, perto do menino hipopótamo há uma Goblin Card. Entre do outro lado da rua e examine todos os cantos (você encontrará uma Flan Card, Potion e 27 Gil), depois continue seu caminho do lado de fora. Na tela seguinte entre no Doug's Item Shop do lado direito da rua para pegar 38 Gil.

PARTE-C Roubando a escada

Chegando na tela seguinte, entre na loja da direita e procure um Ether perto do balcão. Do lado de fora, vá para a loja de tickets e fale com o vendedor (escolha a primeira opção). Ele dirá que seu ticket é falso e lhe dará uma Goblin Card, Fang Card e Skeleton Card, além de falar sobre um pessoa chamada Alleway Jack que ensinará sobre o jogo de cartas.

Ainda neste lugar vá até o garoto hipopótamo perto da entrada do castelo e pegue um Phoenix Pinion na carroça à esquerda. Fale com as meninas que estão pulando corda, você participará da brincadeira e receberá alguns itens. Para pular corda, aperte o botão de ação quando aparecer uma "!" sobre a cabeça de Vivi.

A velocidade aumentará um pouco após alguns pulos e você deverá seguir um ritmo (pulando 20 vezes você ganhará um 10 Gil, se pular 50 vezes ganhará uma Cactuar Card).

Entre no beco do lado das meninas e uma cena o apresentará Rat Kid. Ele perguntará se o seu ticket era falso e você terá três opções, escolha a primeira para ser convidado a assistir ao show. Nas outras duas perguntas que ele fizer escolha a primeira opção e Rat kid roubará uma escada. Uma pessoa de quatro braços aparecerá, ele é Alleway Jack.

Se quiser fale com ele para saber mais sobre o jogo Tetra Master (não é obrigatório). Indo atrás de Rat Kid, ele entrará na torre do sino e, ao invés de seguí-lo, espere uma menina sair da casa ao lado da torre e entre nesta imediatamente. Pegue um Eye Drops ao lado da mesa, e 3 Gil no andar de cima. Ignore a torre do sino e vá para a doca falar com um garoto chamado Tom.

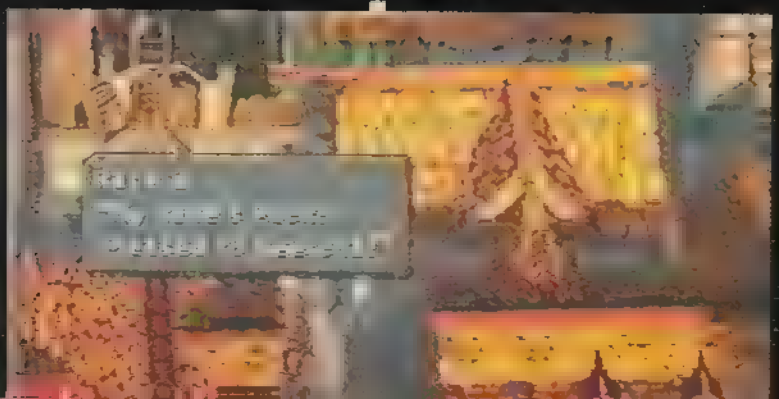
O gato dele desapareceu e ele pedirá sua ajuda. Escolha a primeira opção e volte até a praça Memorial Square para encontrar o gato. Fale com Tom novamente para ganhar o Bomb Card.

Agora entre na torre do sino e Rat Kid pedirá para você subir primeiro a torre, mas antes pegue um Potion na parede à direita e um Tent ao lado de Rat Kid.

PARTE-D Invadindo o castelo da rainha Brahne

Subindo a escada um moogle chamado Kupo aparecerá e oferecerá seus serviços. Outro moogle chamado Stiltzkin aparecerá, fale com Kupo para salvar seu progresso, depois veja a opção Magnet para você ajudá-lo a entregar uma carta e só então suba a escada.

Você terá de andar no telhado da cidade em direção aos muros do castelo. Pegue 29 Gil na chaminé ao seu lado e adiante Rat Kid perguntará seu nome, depois dirá que o dele é Puck. Desça no telhado quebrado e vá para o outro telhado pegar 63 Gil. Depois volte e vá para o telhado mais ao fundo pegar 93 Gil e vá então siga Puck para entrar no castelo. Uma cena em CG mostrará a abertura da peça teatral em Alexandria, Baku fará a introdução da peça e iniciará o show com uma batalha. Use apenas o comando Attack e, ao vencer, Zidane e Blank farão uma performance para sair de cena. Você participará de um minigame, aperte os botões indicados na tela o mais rápido que puder. Se você conseguir impressionar 100 pessoas (fazendo todos os comandos rapidamente e sem errar nenhum), ganhará uma boa premiação em dinheiro.

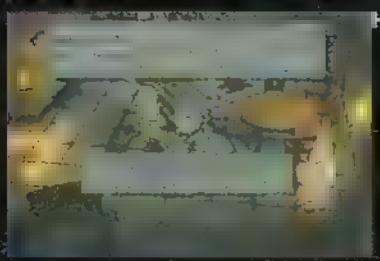


Ao acabar a performance, escolha a opção "NO" e entre no castelo. Zidane e Blank usarão roupas de cavaleiros, o plano é colocar sonífero no chá da princesa enquanto Blank distrairá a rainha.

PARTE-E Perseguindo a garota encapuzada

Suba a escada para encontrar uma jovem encapuzada, ela pedirá para deixá-la passar e você deve escolher entre duas opções. Escolha a segunda para olhar o rosto dela, a jovem fugirá ao ser reconhecida. Zorn e Thorn, os bobos do castelo, assistirão a cena e irão contar à rainha, mas eles serão barrados por Beatrix e o capitão Steiner.

Após ser informada o rainha mandará Beatrix e Steiner procurarem a princesa Garnet. Você controlará Steiner que chamará seus cavaleiros. Dois deles aparecerão sem os uniformes, siga-os e fale com eles para procurar a princesa. Ao lado da porta você encontrará uma Phoenix Down, depois fale com o moogle Mosh para salvar seu progresso e saia deste quarto.



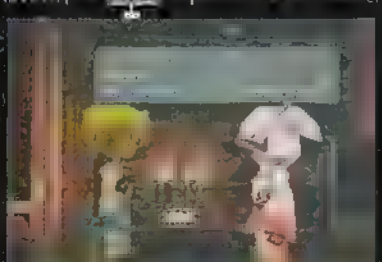
Se encontrar e falar com todos os oito cavaleiros (você já encontrou dois deles), poderá ganhar um item. Suba a escada e vá falar com a rainha Brahne para receber um item, este dependerá do desempenho da luta entre Zidane e Blank. (se você impressionou de 1 a 49 pessoas ganhará um Ether, de 50 a 79 pessoas ganhará um Elixir, de 80 a 99 pessoas ganhará um Silk Shirt e se impressionou 100 pessoas ganhará uma Moonstone).

Desça a escada novamente e entre na porta ao fundo, chegando no hall de entrada do castelo. Existem duas salas laterais neste andar, vá para a porta da direita mas não entre, pois um cavaleiro aparecerá. Para falar com ele fique no meio da escada do lado direito. Quando ele estiver chegando na porta da direita, suba a escada e fale com ele. Feito isso vá na entrada da direita para encontrar outro cavaleiro. Depois, desça a escada e visite a biblioteca à esquerda, haverá outro cavaleiro lá. Ele pedirá para ser dispensado do exército, mas independente da sua escolha, saia do castelo depois.

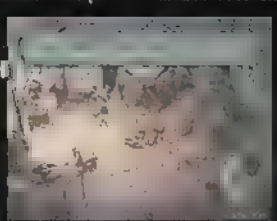
PARTE-F Improvisação na peça teatral

Do lado de fora haverá uma fonte e do outro lado terá outro cavaleiro. Indo para o lado direito você encontrará um cavaleiro estranho, volte para a fonte e vá para o lado esquerdo para encontrar um outro cavaleiro. Fale com ele e entre na porta ao lado. Subindo a escada, você encontrará o último cavaleiro no meio do caminho.

Fale com ele para ganhar um Elixir e continue subindo a escada. Na torre Steiner avistará a princesa sendo perseguida e após a cena em CG, a princesa esbarrará em Ruby. Fale com Ruby para a princesa continuar fugindo e na sala seguinte a princesa se apresentará. Ela voltará para Zidane seqüestrá-la e este aceita.



Meio confuso, Cinna aparecerá para ajudar. Pouco depois que eles saírem, Steiner aparecerá. Na sala seguinte Cinna mostrará uma passagem secreta no chão, Steiner entrará na sala, o cavaleiro que o acompanha se oferecerá para entrar na passagem e ficará entalado propositalmente.



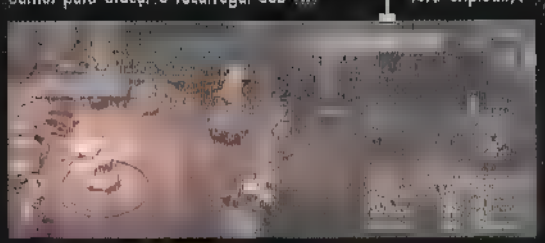
Enquanto isso, na casa de máquinas, Zidane ficará impressionado com as qualidades atléticas da princesa e ela dirá que treinou muito para fugir do castelo. Mexa na válvula atrás de você e escolha a primeira e a segunda opção para derrubar dois baús, em ambos você encontrará Phoenix Down.

Entrando na porta ao lado de Cinna, Steiner aparecerá e o cavaleiro que ficou entalado na passagem se revelará amigo de Zidane, iniciando uma batalha contra Steiner. Use o comando Steal para roubar um Leather Hat e um Silk Shirt, depois ataque Steiner até ele quebrar a armadura de Blank e liberar insetos chamados oglops.

PARTE-G Fugindo do castelo de Alexandria

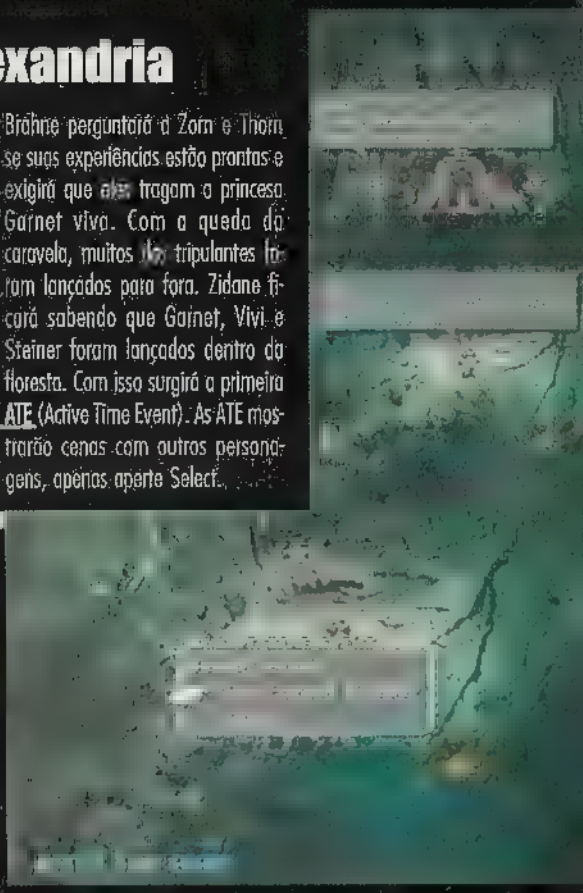
Durante a confusão Zidane levará a princesa para baixo do palco. Cinna mandará eles subirem no elevador. Steiner também subirá ao palco, ficando confuso com os acontecimentos. Zidane pedirá para seus amigos improvisarem e Garnet participará da encenação.

A rainha Brahne ficará emocionada com o show, mas não reconhecerá sua filha no palco. Perto da platéia, Vivi e Puck serão perseguidos por dois cavaleiros e nesta confusão o disfarce de Garnet será revelado, obrigando todos a fugir. Steiner continua sem entender o que está acontecendo e Garnet pede para ele não o atrapalhar. Uma nova batalha terá início, desta vez envolvendo Vivi e Garnet, use a magia Fire de Vivi, deixe Zidane e Marcus usando Attack. Use Garnet para atacar e recarregar seu MP.



Após a luta, a cena mostrará Baku e seus homens se preparando para fugirem, porém a rainha Brahne mandará uma criatura para explodir a caravela. Uma terceira batalha contra Steiner acontecerá em seguida, Zidane e os demais estarão preocupados com a criatura atrás deles e apesar dos avisos, Steiner pensará que é um truque (fique atacando Steiner até a criatura explodir).

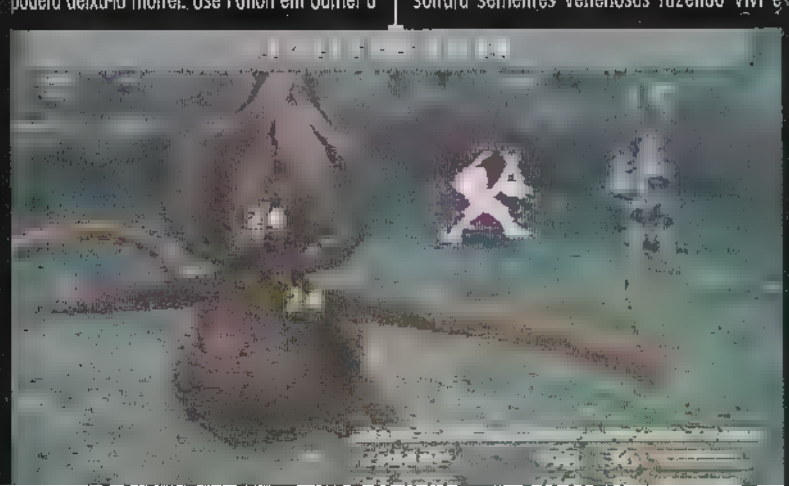
Com a explosão, a rainha pensará ter derrubado a caravela, mas esta resistirá à explosão apesar de estar muito avariada e cairá em uma estranha floresta. Enquanto isso, a rainha Brahne perguntará a Zorn e Thorn se suas experiências estão prontas e exigirá que eles tragam a princesa Garnet viva. Com a queda da caravela, muitos dos tripulantes foram lançados para fora. Zidane ficará sabendo que Garnet, Vivi e Steiner foram lançados dentro da floresta. Com isso surgirá a primeira ATE (Active Time Event). As ATE mostrarão cenas com outros personagens, apenas aperte Select.



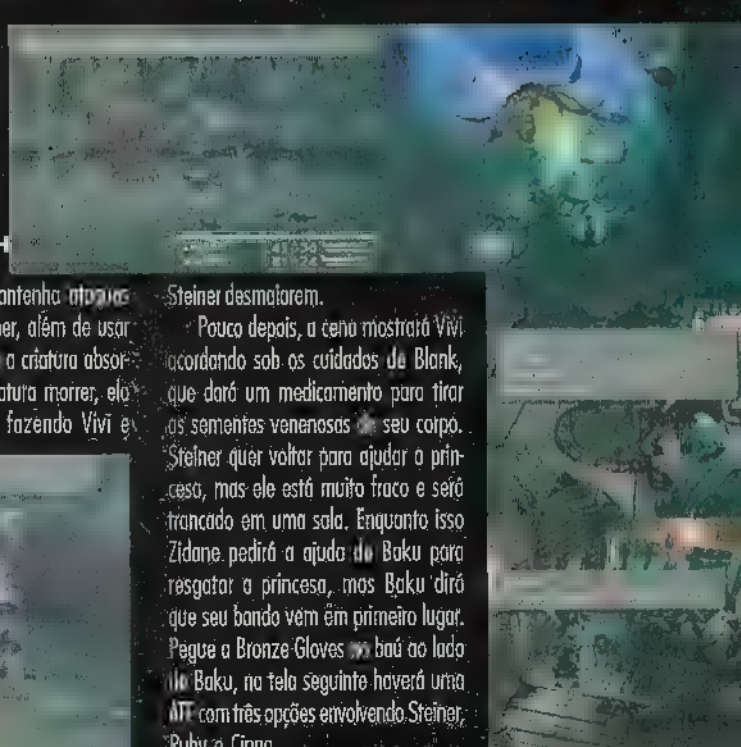
PARTE-H O ataque dos monstros planta

Esta primeira ATE mostrará Garnet e Vivi tendo problemas. Com Zidane pegue uma Phoenix Down na pilhagem atrás dos corpos, depois fale com o moogle chamado Mosco para salvar seu progresso. Em seguida vá no tronco da árvore do lado direito para entrar na Evil Forest. Indo mais adiante você encontrará Vivi, Steiner e Garnet que foi capturada por uma estranha criatura. Aproxime-se para iniciar uma batalha. Zidane entrará em Trance e manifestará sua força (aumentando seus ataques). A criatura absorverá o HP de Garnet e você não poderá deixá-la morrer. Use Potion em Garnet a cada duas vezes que a criatura absorver o HP dela e fique atacando (fique atento com o HP de Steiner e Zidane).

A criatura fugirá com Garnet e uma outra planta aprisionará Vivi, iniciando outra batalha. Esta batalha é parecida com a anterior, mantenha ataques constantes com Zidane e Steiner, além de usar Potions a cada duas vezes que a criatura absorver o HP de Vivi. Antes da criatura morrer, ela soltará sementes venenosas fazendo Vivi e Steiner desmaiarem.



Pouco depois, a cena mostrará Vivi acordando sob os cuidados de Blank, que dará um medicamento para tirar as sementes venenosas de seu corpo. Steiner quer voltar para ajudar a princesa, mas ele está muito fraco e será trancado em uma sala. Enquanto isso Zidane pedirá a ajuda do Baku para resgatar a princesa, mas Baku dirá que seu bando vem em primeiro lugar. Pegue a Bronze Gloves no baú ao lado do Baku, na tela seguinte haverá uma ATE com três opções envolvendo Steiner, Ruby e Cinna.



PARTE-I O grupo de resgate

Desça a escada e pegue um Wrist no baú, depois fale com Blank e entre na porta à direita para encontrar Vivi. Pegue um Ether no baú ao lado da porta e 116 Gil sobre o beliche ao fundo, em seguida fale com Vivi e ele agradecerá por você ter salvo sua vida.

Saia da sala e Zidane lembrará da primeira vez que se encontrou com Garnet. Ele pensará no que fazer e surgirão duas opções, escolha a primeira para ir procurá-la. Blank pedirá para você falar com Baku. Entre na passagem da esquerda, pegue um Ether no baú à esquerda

de Zidane e desça a escada. Na sala abaixo procure uma Rubber Helm e entre na porta adiante para encontrar Baku. Ele não aprovará a idéia de procurar a princesa. Zidane deixará o bando mas para isso ele terá de derrotar Baku. Antes de sair da sala pegue um Potion e atualize seu equipamento. Quando sair fale com Baku e escolha a primeira opção para enfrentá-lo.

Fique atacando e mantenha a atenção em seu HP. Depois de ser acertado algumas vezes, Baku desistirá da batalha. Suba a escada e entre na porta adiante para encontrar Steiner.

Zidane pedirá a ajuda dele para procurar Garnet e logo depois Steiner pedirá para falar com Vivi. Ao sair da sala entre nela novamente para pegar um Ether no baú e depois vá falar com Vivi.

Zidane pedirá a ajuda dele e, após fazer isso, confira o equipamento de seus personagens e saia da caravela. Para isso, vá até a sala onde enfrentou Baku e entre na porta da parte de baixo da tela.

PARTE-J Saindo da floresta amaldiçoada

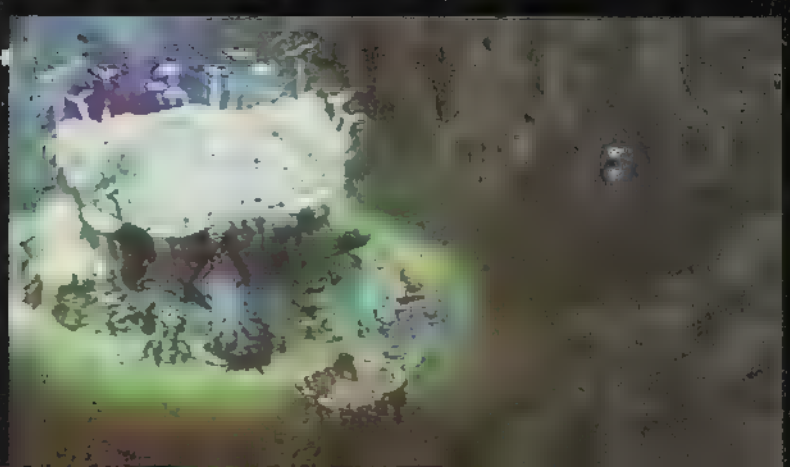
Você encontrará Blank que entregará o Blank's Medicine e uma mensagem de Baku. Ao sair da caravela entre novamente para pegar um Leather Hat. Do lado de fora fale com Cinna para comprar itens, caso você precise. Salve seu progresso com o moogle (veja a opção Magnet) para só então entrar no Evil Forest.

Durante o caminho acontecerá uma ATE envolvendo uma orquestra e Baku. Durante seu caminho acontecerão algumas batalhas, use o comando Swd Mag de Steiner para descobrir a experiência que ele queria fazer com os poderes de Vivi. Mais adiante haverá um moogle que se esconderá em um tronco de árvore. Uma nova ATE envolvendo Baku e Blank terá início, fale com o moogle e entregue a carta para ele (salve seu progresso e aproveite para evoluir seus personagens se quiser, use a fonte ao lado para recarregar seu HP e MP).

Seguindo em frente você entrará em uma caverna, onde encontrará uma planta gigante e iniciará uma batalha para salvar Garnet.

Use a magia Fire de Vivi, o comando Swd Mag de Steiner e ataques normais com Zidane (você poderá roubar um Iron Healm e um Eye Drops). Após alguns ataques Blank aparecerá para ajudar, continue atacando e após a batalha, Blank dirá para Zidane dar o medicamento à princesa. Algumas criaturas aparecerão, obrigando todos a fugir (em batalha contra estas criaturas, use a magia Fire de Vivi e faça com que ela acerte todos os inimigos). Durante a fuga Zidane terá uma sensação estranha e uma cena em CG terá início, onde a floresta será petrificada.

Depois da cena, Zidane não se conformará com a atitude de Blank tê-lo salvado e ficado petrificado.

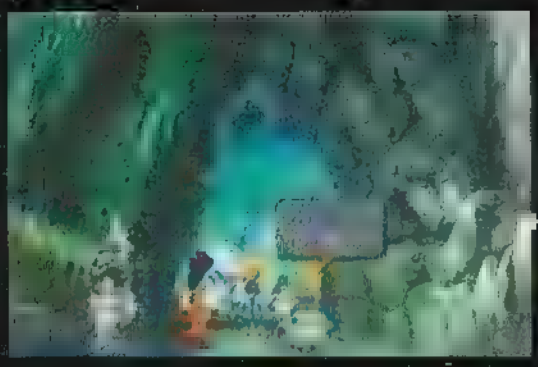


PARTE-K O continente Mist

O grupo montará acampamento e Garnet acordará pouco depois. Steiner criará confusão com Zidane, culpando-o por tudo que aconteceu, mas Garnet dirá que fugiu por vontade própria, não explicando o motivo. Steiner pretende levar a princesa de volta ao castelo de Alexandria. O grupo descansará enquanto Steiner ficará mantendo a guarda.

Na manhã seguinte, Zidane estará diante da floresta petrificada e Garnet agradecerá a ele por tê-la salvo. Zidane não poderá fazer nada para ajudar Blank por enquanto. Aquele moogle da floresta se aproximará e parabenizará a todos por terem escapado do Evil Forest. Ele também mostrará um tutorial do jogo, além de entregar a Moogle's Flute que servirá para chamá-lo a qualquer momento apertando ■, enquanto você estiver andando no mundo.

Quando você estiver no mapa, aparecerá uma tela contendo os comandos que você poderá usar. Mais adiante você encontrará a Ice Cavern, mas antes de entrar nela siga em frente para chegar ao **North Gate**. Entrando nesta área, Steiner notará as bandeiras de guerra de Alexandria. Examine o portão e escolha a primeira opção para Zidane escutar pessoas falarem lá. Escolha a primeira opção novamente para comprar medicamentos (Potions). Vá pegar um Eye Drops e um Potion dentro dos baús atrás da cerca à direita, depois vá para a **Ice Cavern**. Lá, Vivi comentará que, segundo seu avô, esta caverna levará os viajantes para o topo do continente Mist.



Dentro da caverna, Garnet ficará maravilhada com as flores congeladas. Vá para a parte alta e desça até o baú para pegar um Tent, depois vá para o fundo da caverna.

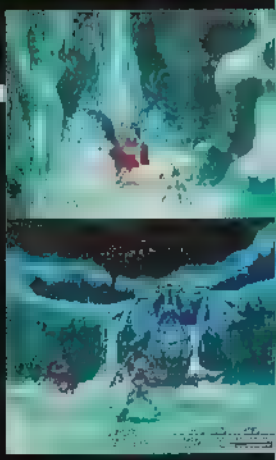
PARTE-L O inimigo da caverna de gelo

Na tela seguinte, suba a escada do lado direito e mexa na parede para Vivi derretê-la e você conseguir pegar um Ether. A escada de gelo o levará para a área seguinte, mas antes dê a volta por trás dela para encontrar um baú contendo um Potion.

O caminho seguinte é dividido em dois, suba encostado à parede da esquerda e mexa na parede para encontrar um baú contendo um Elixir. Indo para a direita na parte de baixo, você encontrará dois baús. O **primeiro** estará sobre uma rampa de gelo e contém um Potion, para pegar o segundo baú fique diante da rampa de gelo e use o botão de ação (neste baú você encontrará uma Mage Masher).

No próximo tela haverá uma Phoenix Down à direita. Examine a parede do caminho à esquerda para encontrar um baú contendo uma Leather Wrist. Mais adiante a tela se dividirá em mais dois caminhos, siga primeiro o da esquerda para encontrar um moogle **congelado**, faça Vivi descongelá-lo e mais uma ATE terá início. Entregue a carta para o moogle e pegue uma outra, aproveite para salvar o seu progresso.

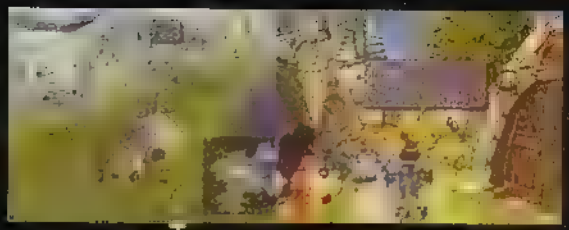
Agora siga o caminho da direita e uma tempestade de gelo fará todos desmaiarem. Um barulho despertará Zidane, configure seu equipamento e avance para a passagem adiante onde encontrará um inimigo chamado Black Waltz No.1. Ele é o causador da tempestade e o atacará. Um monstro de gelo será chamado para a batalha. Primeiro acabe com **Black Waltz No.1**, pois ele usará magias de cura (você pode tentar roubar uma Silk Shirt e um Remedy dele). Depois ataque o monstro (tente roubar dele uma Mythril Dagger e um Ether), caso Zidane entre em Trance use o ataque Tidal Flame (dentro do comando Skill), para causar grandes danos. Mantenha seu HP sempre acima de 100, pois o monstro usará ataques fortes antes de morrer.



PARTE-M Explorando os arredores da aldeia

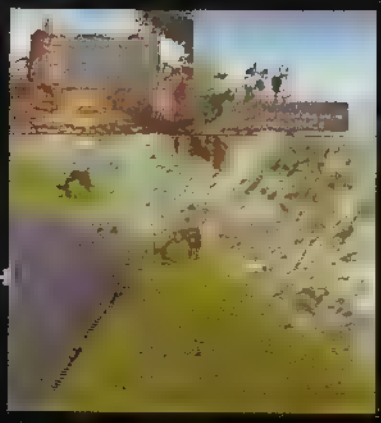
Após a batalha as coisas voltarão ao normal, com o fim da tempestade o seu grupo acordará e Steiner implicará com Zidane. Vá para a saída da caverna e do lado de fora Zidane avistará uma aldeia, Garnet dirá que já visitou outros lugares por meio de livros. Antes de prosseguirem Zidane dirá que todos devem estar procurando a princesa e sugere que ela mude de nome.

Steiner não concorda com a idéia, Garnet pegará a arma de Zidane e perguntará o nome dela. Zidane dirá que é uma dagger e Garnet então decide que se chamará Dagger. Zidane também sugere que ela mude seus modos de agir e falar para parecer uma garota comum. Andando no mapa você poderá encontrar algumas criaturas boazinhas. Quando você entrar em alguma batalha no mapa com uma música diferente, uma destas criaturas aparecerá. Estas criaturas pedirão certos tipos de itens e se você os der, em troca receberá uma boa quantidade de AP.



Existem nove criaturas, eis seus nomes e os itens que elas pedirão: Small Squirrel pedirá o item Ore, Ghost pedirá o item Ore, Ladybug pedirá o item Ore, Yeti pedirá o item Ore, Nymph pedirá o item Ore, Jabberwork pedirá o item Emerald, Feathersuckle pedirá o item Moonstone, Galda pedirá o item Lapis Lazuly e Yan pedirá o item Diamonds (mas ele só aparecerá quando você encontrar todos os outros).

Antes de seguir para a aldeia, cruze a floresta à esquerda e vá para o South Gate. Nele, fale com o soldado atrás do muro à esquerda. Escolha a segunda opção, depois a primeira e depois a segunda novamente. Espere alguns segundos e a vendedora Mary aparecerá oferecendo duas opções, a primeira é para descansar por 100 Gil e a segunda é para você comprar itens. Volte ao mapa e vá para a aldeia que foi avistada a pouco.



PARTE-N Conhecendo a aldeia de Dali

Chegando na aldeia de Dali, todos entrarão no hotel e o hoteleiro será acordado. Ele ficará olhando Vivi e Zidane pensará que ele está impressionado com a beleza da Dagger. O hoteleiro tentará explicar e depois mostrará um quarto para seu grupo descansar.

Dentro do quarto Zidane perguntará qual era o plano da princesa para fugir do castelo. Ela dirá que se esconderia na caravela para chegar no reino de Lindblum. Zidane a ajudará levando-a para Lindblum, mas para isso eles deverão cruzar o South Gate. Steiner protestará querendo levar a princesa para Alexandria e durante a discussão, Vivi acabará dormindo e todos decidirão fazer o mesmo.

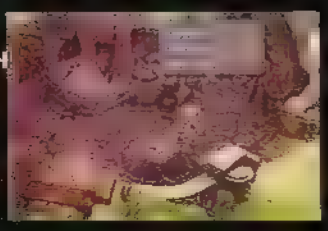
No manhã seguinte, todos já estão de pé e Zidane acordará escutando uma música. Uma ATE acontecerá e você poderá escolher duas opções, escolha uma delas e depois pegue um Antidote no baú da direita e um Potion no baú da esquerda do quarto, feito isso saia. Fora do quarto, uma nova ATE acontecerá. Fale com o moogle e entregue a carta dele, depois salve seu progresso. Entre no quarto e saia novamente para ter uma nova ATE envolvendo Dagger, depois saia do hotel para ter uma outra ATE. Entre no hotel em frente para encontrar Dagger.

Ela estará agindo estranho, mas Zidane entenderá que ela está tentando mudar seus costumes. Surgirão duas opções, escolha qualquer uma delas. Após conversarem, Zidane pedirá para Dagger voltar para o hotel enquanto ele procura os outros.

PARTE-O Indo ao resgate de Vivi

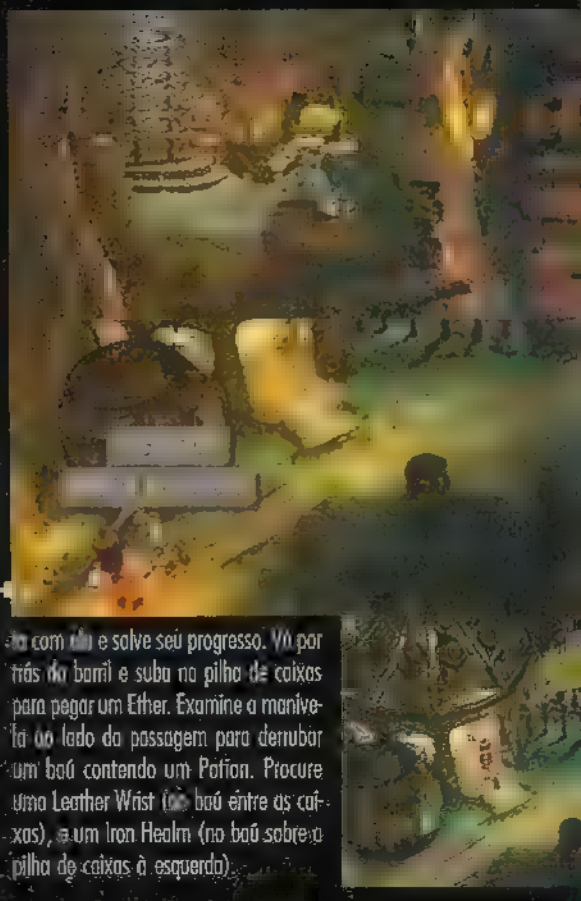
Aproveite para comprar novas armas e equipamentos, depois vá atrás do Vivi. E se quiser dê uma olhada na janela do hotel, um pouco antes do poço, para ver Dagger ensaiando suas falas. Mais adiante, Vivi estará pensando quando Zidane conversará com ele o respeito de mulheres, depois pedirá para ele voltar ao hotel. Quando Vivi ficar sozinho um dos habitantes da aldeia o seqüestrará.

Uma outra ATE acontecerá, logo após entre no hotel e fale com Dagger. Ele comentará que não há adultos na aldeia, Zidane concordará. Uma ATE envolvendo Steiner acontecerá. A cena voltará para Zidane e Dagger que sairão para procurar Vivi. Vá ao lugar onde você o viu pela última vez. Zidane e Dagger ouvirão o som de um chocobo e os choros de Vivi através de um cano no chão.



Entre no moinho a sua esquerda e vá atrás da engrenagem do moinho para pegar uma moeda chamada Aries (este item fará parte de um minigame explicado ao longo da estratégia). Examine o tampo de metal à esquerda da entrada para descobrir uma passagem que o levará ao subterrâneo.

Pegue 156 Gil no baú diante do elevador. Na tela seguinte, Zidane avistará um chocobo e ouvirá duas pessoas conversando. As pessoas levarão Vivi e quando Zidane tentar ajudá-lo, Dagger o impedirá. Ela reconhecerá que o lacre visto no barril é igual aos de Alexandria. Ao voltar para a tela do chocobo, pegue um Potion dentro do casebre e um Eye Drops no baú do lado oposto. Na próxima tela, examine o barril para encontrar um moogle, pegue uma carta com ele e salve seu progresso. Vá por trás do barril e suba na pilha de caixas para pegar um Ether. Examine a manivela ao lado da passagem para derrubar um baú contendo um Potion. Procure uma Leather Wrist (no baú entre as caixas), e um Iron Healm (no baú sobre a pilha de caixas à esquerda).



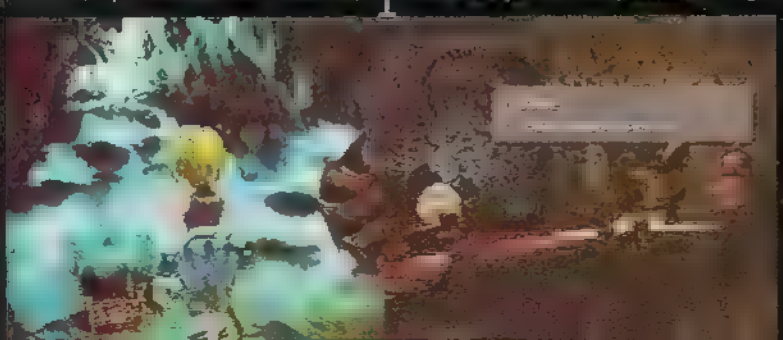
PARTE-P Em busca de um meio de transporte

Adiante Dagger ouvirá o choro de Vivi vindo de dentro de uma caixa e Zidane o libertará. Vivi explicará que foi posto dentro da caixa e não sabia o que estava acontecendo, principalmente porque as pessoas lhe perguntavam o que ele estava fazendo.

Zidane ensina Vivi a se defender e continua com a investigação, a começar com a estranha máquina que faz ovos ao lado deles. Pegue 95 Gil perto da porta e abra a mesma escolhendo a primeira opção. Ao entrar, haverá uma batalha contra fantasmas, use o botão de ação para Zidane comentar sobre a máquina e a Mist (a estranha neblina que está sendo sugada) que ela usa para produzir os ovos.

Abra os baús deste área para pegar uma Phoenix Down, um Potion e uma Phoenix Pinion (atrás da máquina). Volte para a área anterior e continue seu caminho ao lado da máquina. Na passagem adiante Vivi ficará assustado ao ver que os ovos são transformados em Black Mages iguais a ele. Dagger pensará que sua mãe está envolvida com tudo isso e Zidane escutará alguém chegando. Ele levará Vivi e Dagger para dentro da máquina e acabarão encaixotados. A cena voltará para Steiner pedindo informações para um velho chamado Morrid que não lhe dará muita atenção.

Desça a escadaria e pegue 135 Gil do lado direito, pegue também um Hi-Potion diante da escada e entre na casa ao lado. Fale com Morrid e ele oferecerá café a Steiner, que insistirá em saber quando chegará um meio de transporte e Morrid diz que uma airship acabou de chegar.



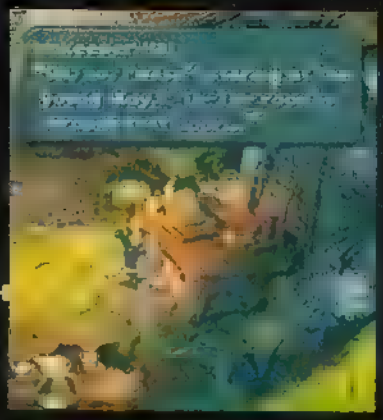
Saia da casa e vaga para o lado esquerdo, Steiner avistará o airship. Dois homens avistarão Esteiner e se esconderão. Chegando no airship Steiner notará um grande barril que se moverá. Surgirão duas opções, escolha qualquer uma delas e depois da cena, Zidane perguntará se Steiner sabe o destino do airship. Ele mentirá dizendo que é o reino de Lindblum.

PARTE-Q O inimigo Black Waltz No.2

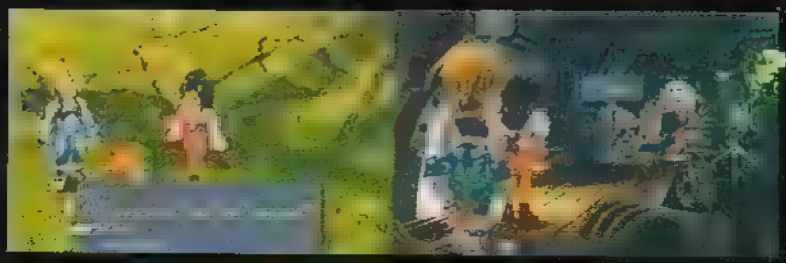
Repentinamente surgirá uma figura estranha querendo levar a princesa. Zidane pensará que é o inimigo da Ice Cavern, mas este é **Black Waltz No.2** e exigirá que a princesa vá com ele, iniciando assim uma batalha.

Este inimigo possui magias fortes, ataque-o com a Swd Mag de Steiner e deixe Dagger recuperando o HP do grupo. Use ataques normais com Zidane (você poderá roubar um Steepled Hat e um Leather Plate). Não use magias com Vivi, ou Black Waltz No.2 usará magias.

Após a batalha Dagger se perguntará que sua mãe mandou Black Waltz No.2 capturá-la, Steiner não acreditará nesta hipotese e dirá que é um truque do Zidane. Todos notam que Vivi ficou muito quieto e Dagger perguntará se é melhor todos descansarem ou partirem agora. Escolha a primeira opção e volte para o hotel, o **hoteleiro** ficará assustado ao rever Vivi. Zidane pensará que ele está olhando Dagger novamente. Na manhã seguinte, configure o equipamento do seu grupo e vá para a airship.



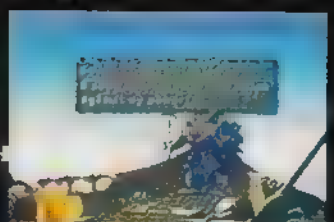
Steiner tentará fazer seu plano dar certo, mas Dagger suspeita que a airship esteja indo para Alexandria. Zidane sabe disso mas garante que todos irão para Lindblum. Vivi interromperá a conversa perguntando se aqueles Black Mages são iguais a ele, você poderá escolher qualquer uma das duas opções.



Dentro da **airship** Vivi tentará conversar com os Black Mages, mas eles não falarão. Zidane pede para Dagger cuidar de Vivi enquanto ele providenciará o trajeto para Lindblum. Suba a escada no final do corredor e Steiner estará no convés pensando que a princesa ficou para trás, mas logo ele notará Zidane.

PARTE-R A chegada ao reino de Lindblum

Vá para a cabine de controle da airship e Zidane mudará o trajeto para Lindblum. Steiner ficará irritado com a atitude de Zidane e todos os Black Mages saberão o que estará acontecendo. Steiner pedirá desculpas e pouco depois **Black Waltz No.3** aparecerá, pensando que Black Waltz No.1 e 2 foram destruídos por Vivi.



Todos os Black Mages aparecem para proteger Vivi mas este Black Waltz é muito poderoso e acabará com todos. Depois de cena Vivi ficará furioso e atacará, Steiner o ajudará e Zidane pedirá para Dagger pilotar a airship e escolher entre voltar para Alexandria ou ir para o South Gate rumo ao reino de Lindblum enquanto ele ajudará Vivi e Steiner.

Ao começar a batalha **Vivi** entrará em Trance, podendo usar a técnica Dbl Blk (magias duplas). Use magias Fire e Thunder; com Steiner use a Swd Mag e mantenha ataques normais com Zidane (você poderá roubar um Steepled Hat, Linen Cuirass e Silver Gloves). Quando Black Waltz No.3 estiver voando no final da batalha, apenas as magias do Vivi o atingirão.

Com o fim da batalha, Black Waltz No.3 fugirá, Zorn e Thorn observarão a batalha e não acreditarão que os Black Waltz (suas criações), foram derrotados. Dagger decidirá seguir para o South Gate mas Zidane sabe que talvez não consigam cruzar os portões, se não conseguirem velocidade suficiente. Steiner notou o que a princesa fez e pedirá para ele dar meia volta pois Black Waltz No.3 está indo para cima deles.

Zidane dirá que a única chance é atravessar o South Gate. Uma seqüência fantástica em CG os mostrará cruzando o South Gate. Pouco depois, o portão principal do castelo de Lindblum será avistado, Vivi perguntará a Zidane sobre os Black Mages e Steiner interromperá dando sua opinião. A cena seguinte mostrará a entrada no reino de Lindblum, a cidade é imensa e fica dentro de um castelo gigantesco.

FAZER COMPRAS PELA INTERNET NUNCA FOI TÃO FÁCIL E DIVERTIDO

Compre com muita rapidez e segurança

Aqui você encontra os últimos lançamentos do mundo dos games consoles, jogos e acessórios

SITE SEGURO, COMPRE NO CARTÃO PARCELADO OU ATRAVÉS DE BOLETO BANCÁRIO

www.progames.com.br

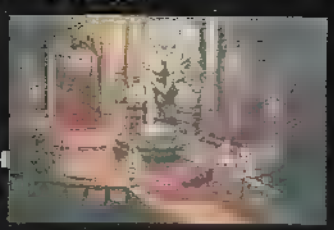
DECLARAÇÃO DE GUERRA

SEGUNDO CAPÍTULO

Após uma fuga ousada para chegar ao reino de Lindblum, finalmente nossos heróis conseguem. A princesa Garnet suspeita que sua mãe esteja planejando uma guerra e por isso queria ver Cid, o regente de Lindblum. A partir de agora a história ganhará novos rumos e ficará ainda mais intrigante com a aparição de novos personagens.

PARTE-A Encontrando o regente Cid

Uma vez dentro do grande castelo, Zidane notará que Dagger não parece estar impressionada, ela dirá que já esteve neste castelo muitas vezes quando criança. Em seguida ela se apresentará aos guardas como a princesa Garnet Til Alexandros e pedirá uma audiência com o regente Cid. Os guardas só acreditam nela quando vêem o símbolo real. Artania, o tio de Dagger, o reconhecerá e pedirá para todos o seguirem.



No tela seguinte, ao invés de seguir Artania suba a escada ao lado da fonte e entre na porta à frente (se quiser, desça a escada nesta área e fale com a mulher ao lado para Zidane convidá-la para sair).

Subindo a escada, pegue um Glass Armelet perto da cama e um Ether no baú perto da moogle. Entregue a carta para o moogle e pegue outra, feito isso salve seu progresso, volte até a fonte e siga Artania. Ele levará todos de elevador para ver o regente Cid. Na sala do trono, Artania anunciará seu grupo ao regente Cid Fabool, mas todos se assustam ao descobrirem que ele é um inseto oglop. Artania explicará que seis meses atrás alguém invadiu o castelo e atacou Cid enquanto ele dormia, transformando-o em um oglop. E sua esposa, Lady Hilda, foi raptada.

PARTE-B Encontrando uma velha amiga

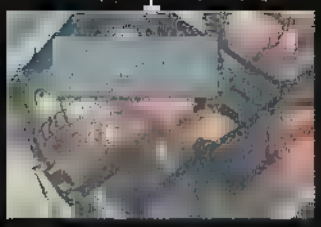
Depois das explicações a princesa tentará falar sobre sua mãe, mas Cid pedirá para todos descansarem e comerem alguma coisa primeiro. Zidane irá comer em uma taverna na cidade, onde encontrará uma velha amiga chamada Freya. Ela está procurando seu namorado, mas não o encontrou e por isso veio para Lindblum para participar do Festival da Caça (Festival of the Hunt), para testar suas habilidades.

Enquanto isso, Dagger e Cid conversarão sobre as atitudes da rainha Brahne. Dagger explicará que quando soube da peça teatral vinda de Lindblum, se escondeu na caravela para chegar sem alertar sua mãe. Porém ela não entende porque queriam seqüestrá-la. Então Cid revelará que ele providenciou isso, pois suspeitava de muitas irregularidades em Alexandria. E para evitar uma guerra entre os dois reinos, pediu a Baku e seus homens para seqüestrá-la. Parece que a rainha Brahne está planejando uma guerra para conquistar os outros reinos e os Black Mages serão suas armas.

Depois Cid mostrará um novo meio de transporte que não usa Mist para funcionar. Ele o chama de Hilda Garde em homenagem a sua esposa. Cid também contará a verdade sobre o que aconteceu com ela. Pois havia se envolvido com uma mulher da cidade e sua esposa descobriu e o transformou em um oglop.

PARTE-C Conhecendo os distritos da cidade

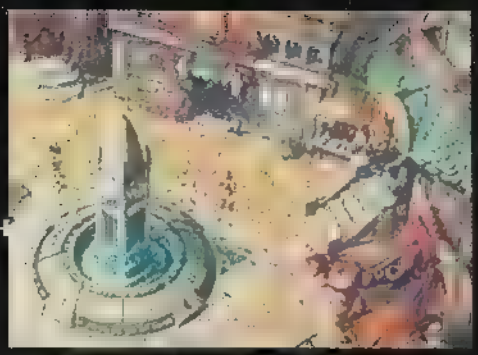
Ação voltará para Zidane, ele estará em um hotel na cidade. Vivi aparecerá para conversar um pouco e Zidane contará um pouco sobre sua vida, pois ele já morou em Lindblum. Quando Vivi sair ocorrerá uma ATE explicativa. Fale com o moogle no quarto ao lado e salve seu progresso (veja a Magnet, Ruby mandou uma carta para Zidane). Saia do hotel mas antes pegue 163 Gil entre a mesinha e o corrimão perto da saída.

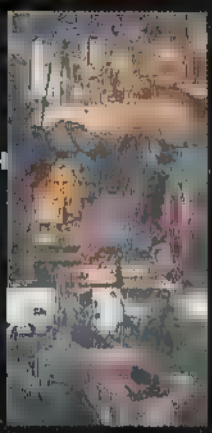


Do lado de fora ocorrerá uma ATE com Steiner, depois desta cena você poderá explorar a cidade de Lindblum. Ela é dividida em três distritos e você se encontra no Business District, vá para o final da rua para chegar onde Steiner estava a pouco. Note que há um caminho para a esquerda e um para a direita, primeiro entre na casa que separa os caminhos para pegar um Hi-Potion e um Echo Screen nos baús.

Do lado de fora, siga o caminho da esquerda para encontrar uma igreja no fim da rua (antes de entrar, pegue um Tent atrás da casa com uma árvore). Dentro da igreja suba a escada para pegar uma Leather Plate no final da plataforma. Agora volte para a praça e vá no caminho da direita para chegar em outra praça com uma fonte no centro.

A casa que tem uma pequena escada de pedras é uma Weapon Shop, a casa ao lado é um Item Shop e descendo a escadaria no final da praça você entrará na primeira Synthesis Shop (pegue uma Silver Glass sobre a mesa ao fundo, perto do velho). Fale com o homem do balcão e compre a Butterfly Sword para Zidane, pois ele participará do Festival da Caça e precisará de uma arma forte. Se não tiver os itens necessários para criar esta arma, compre uma na Weapon Shop.



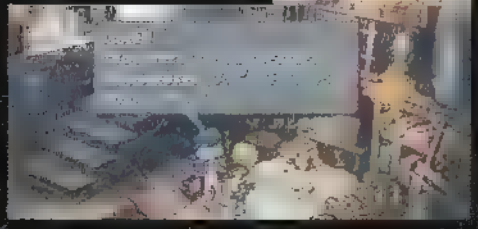


Volte até o hotel e entre na estação do outro lado da rua, uma ATE envolvendo Vivi acontecerá (ele ganhará o item Kup Nut da vendedora). Dentro da estação, entre no veículo (Air Cabe) e vá para o Industrial District.

PARTE-D O distrito teatral de Lindblum

Quando estiver do lado de fora na próxima estação, pegue um Leather Wrist entre a mureta de proteção da escada e a máquina à esquerda. Suba a escada ao fundo para chegar na taverna onde você encontrou Freya e entre na casa no final da rua. Pegue a Mimic Card e um Steepled Hat nos baús ao lado da cama.

Volte à estação e vá ao Theater District. Quando sair desta estação uma ATE envolvendo Steiner acontecerá. Com Zidane pegue 127 Gil escondido no mato e entre na casa à direita da tela para pegar um Ore no baú. Depois saia e desça a escada do outro lado da rua. Você avistará a torre de um relógio, entre nela para Zidane descansar e pensar na princesa. Em seguida uma ATE envolvendo a princesa terá início e após a cena, duas crianças entrarão para conversar com Zidane. Elas falarão que são caçadores de tesouros e pedirão para fazer parte do bando Tantalus. Também perguntarão se o plano de raptar a princesa deu certo, Zidane confirmará e as crianças sairão. Examine os baús para pegar 68 Gil, 97 Gil e 282 Gil, suba a escada para pegar o Mini-Burmecia na cama. Ao sair da torre do relógio uma ATE envolvendo Baku, Cinna e Marcus acontecerá. Depois desça a escada no final da rua para chegar a um teatro. Lá estarão as fãs de um ator chamado Lowell, fale com todas as mulheres para ver um moogle gigante.

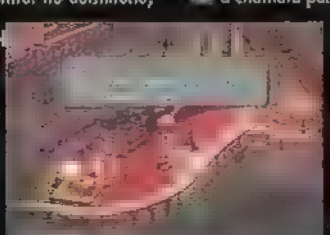


PARTE-E Revelações por trás do seqüestro

Volte para a estação, mas antes entre naquela casa do outro lado da rua para encontrar Lowell (ele usou o disfarce de moogle para fugir dos fãs). Fale com ele para ganhar um Atograph e não deixe de pegar a Moogle Suit sobre a cadeira vermelha.

Dentro da estação vá para Lindblum Castle. Você já conhece o lugar, então vá até a fonte e suba a escada ao lado. Vá ao dormitório onde você encontrou o moogle e Steiner estará lá procurando a princesa. Ele pensará que Zidane tem alguma coisa a ver com o sumiço dela.

Volte até a tela da fonte e Zidane escutará a mesma música que ouviu na aldeia de Dali. Vá ao elevador mas o guarda dirá que é uma área restrita, então suba a escada ao lado da fonte novamente e ao invés de entrar no dormitório, vá falar com o [illegible] estará dormindo no andar de baixo. Zidane o enganará e roubará sua roupa, feito isso passe por aquele guarda que vigia o elevador.



Saindo do elevador, suba a escadaria à esquerda e siga para a torre do castelo, a princesa estará lá. Zidane tentará conversar mas a princesa não parecerá muito interessada, então ela a chamará para ver as paisagens através de um telescópio. Neste momento você controlará a visão, procure seis lugares onde apareçam "!" e use o botão de ação. Quando Dagger estiver no telescópio ela pensará sobre o que Cid lhe disse sobre o seqüestro. Ela fará perguntas a Zidane de como ele a seqüestraria e ele responderá que a poria para dormir com uma dose de sonífero. Dagger pedirá um pouco de sonífero, pois não consegue dormir a um bom tempo.

Ela contará um pouco para Zidane e uma ATE envolvendo Steiner, Vivi, Freya e o regente Cid acontecerá. Quando a cena voltar para Zidane, ele dirá algo que irritará Dagger. Antes de ir embora ela fará uma proposta: se ele tirar o primeiro lugar no Festival da Caça, ela terá um encontro com ele.

PARTE-F Participando do festival da caça

Na cidade os preparativos finais para o Festival da Caça estão sendo feitos e as feras serão soltas. A cena voltará ao dormitório, onde Zidane chegará um pouco atrasado e então o guarda explicará as regras do festival:

Você terá doze minutos para caçar a maior quantidade de criaturas possíveis em todos os distritos da cidade, não é obrigado matar todas as criaturas. Quando o tempo acabar, o ganhador será aquele que tiver mais pontos. O vencedor ganhará o título de Master Hunter e qualquer premiação que desejar.

O guarda perguntará qual o tipo de prêmio que cada participante quer ganhar. Zidane quer tudo em dinheiro e Freya quer apenas um acessório (Add-on). Vivi se assustará ao saber que também foi inscrito no festival e pedirá uma carta. Salve seu progresso com o moogle, depois saia do castelo e vá para a estação. Se você equipou Zidane com o Butterfly Sword, apenas um ataque será suficiente para derrubar os inimigos; preste atenção no tempo e visite distritos nesta ordem.

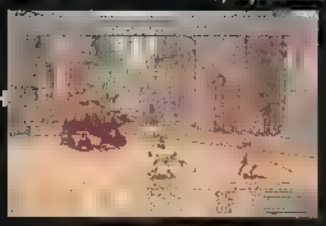
Theater District: o primeiro inimigo estará correndo ao redor de uma pessoa. O segundo é um pássaro, fique parado perto da escada ao lado da estação. O terceiro também é um pássaro e você o encontrará diante da torre do relógio. O quarto inimigo estará no teatro, fique diante dos barris para ele aparecer. Sendo rápido, você ainda terá uns nove minutos, então volte para a estação e vá para o Industrial District.

Industrial District: na praça haverá um inimigo perseguindo um cachorro. Ao subir a escadaria o segundo inimigo aparecerá. Para enfrentar o terceiro inimigo, tente entrar na taverna e o último inimigo estará no final da rua. Sendo rápido você terá uns cinco minutos sobrando, volte à estação e siga para o Business District.

Business District: saindo da estação, observe o pássaro e fique onde ele passou.

PARTE-G Caminhos diferentes

Indo para a praça ao fundo, o segundo inimigo aparecerá da casa da direita. Se tiver uns quatro minutos sobrando, siga o caminho da esquerda (rumo à igreja), para enfrentar dois inimigos. Se você tiver menos de três minutos, é preferível você seguir o caminho da direita para enfrentar **Zaghnol**, o monstro que vale mais pontos. Nesta luta você terá a ajuda de Freya e poderá definir quem será o ganhador.



Se você quiser que Zidane seja o vencedor (valendo 50.000 Gil), fique atacando o monstro constantemente e use Freya apenas para usar itens de cura. Se você quiser que Freya seja a vencedora (valendo um Coral Ring), use quando ataques com Zidane e depois deixe apenas Freya atacando o monstro. E se você quiser que Vivi seja o vencedor (ganhando a Theater Ship Card), faça Zidane e Freya se matarem.

Terminando o tempo, o regente Cid entregará o título Master Hunter e o inimigo escolhido, em seguida chegará um soldado de Burmecia. Antes de morrer ele dirá que seu reino está sendo atacado, Freya decidirá voltar para sua terra natal, Zidane e Vivi a ajudarão. Todos farão uma refeição antes de partirem mas Dagger colocará sonífero na comida de todos, exceto na de **Steiner**. Enquanto todos dormem, Dagger e Steiner partirão para Alexandria. Zidane e os demais acordarão pensando que Dagger foi para Burmecia.

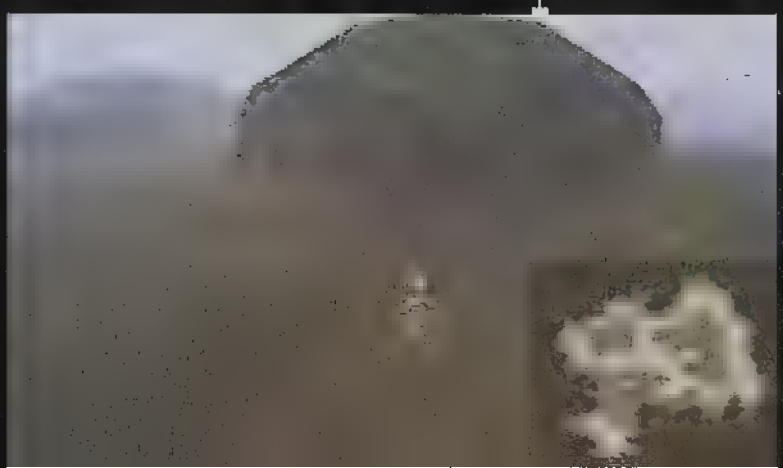
Configure o equipamento de seus personagens, vá para o elevador do castelo e escolha a opção Base Level. Haverá dois veículos nesta área do castelo. Suba no veículo da direita e escolha a primeira opção. Na tela seguinte pegue um Wyrd Card no baú ao lado do soldado e volte para o veículo, desta vez escolhendo a segunda opção. Você encontrará um **moogle** e um homem que venderá itens, pegue um Tent do lado direito do portão e saia.

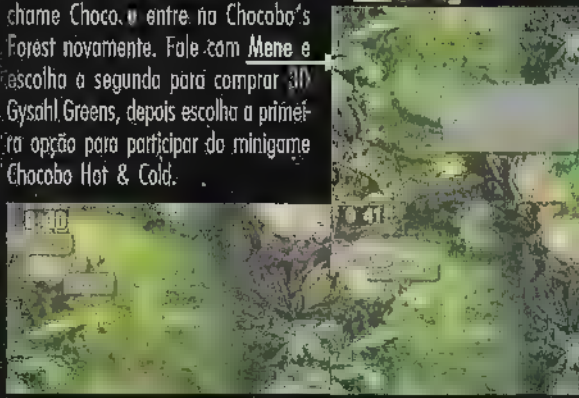
PARTE-H Visitando o pântano de Qu's Marsh

Estando no mapa, siga em linha reta para entrar na floresta "?", que é o pântano Qu's Marsh. Vá para o fundo do pântano, entre na trilha no meio do mato e mais adiante você encontrará Quina. Pegue um sapo e entregue para Quina. O mestre **Quale** pedirá para Zidane levar Quina através do mundo para ela experimentar outros tipos de comida. Escolha a primeira opção. Vivi pedirá para falar com Quale, para saber detalhes sobre seu avô Quan, que é da mesma raça, porém não conseguirá nada.

Saia do Qu's Marsh, mas Quina pedirá para pegar mais sapos. Se você concordar, tente pegar quantos sapos puder (aperte o botão de ação perto de um sapo). Quale lhe dará itens a cada certa quantia de sapos que pegar. Fora do pântano, estando de costas para o reino de Lindblum, ande para o esquerda no mapa e você deverá encontrar uma ponte.

Entre na **floresta** mais adiante para encontrar um moogle chamado Mene e um chocobo chamado Choco. Você será informado de que entrou na Chocobo's Forest e aqui poderá usar um chocobo como meio de transporte no mapa, movendo-se mais rápido e evitando batalhas. Mene explicará que toda vez que você estiver no mapa, você poderá encontrar pegadas de um chocobo. Abra seu menu e use o item Gysahl Green para Choco aparecer. Volte para o mapa, chame Choco, e entre na Chocobo's Forest novamente. Fale com **Mene** e escolha a segunda para comprar 30 Gysahl Greens, depois escolha a primeira opção para participar do minigame Chocobo Hot & Cold.

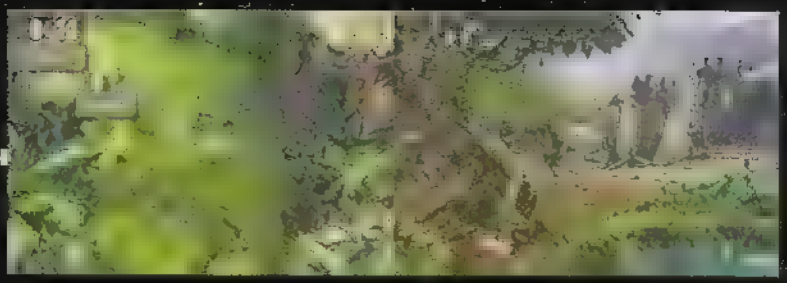




PARTE-I Os segredos da floresta dos chocobos

Este minigame consiste em caçar tesouros e quando você estiver montado em um chocobo, aperte ■ para cavar o chão. Choco o avisará quando você estiver próximo ou sobre algum tesouro. Preste atenção no que Choco diz, ele uma legenda: WEH!? (está morno), KWEHHH!? (está bem quente), K-KWEHHH!!! (encontrou um tesouro). Quando você encontrar um tesouro, fique apertando ■ para escavar. Neste minigame você terá um minuto para encontrar os tesouros. Fale com Mene e escolha a primeira opção para participar do minigame. Jogue mais duas vezes para encontrar o tesouro Stone with Patterns, item que revelará um lugar no mapa onde há um tesouro enterrado.

Uma outra opção chamada Chocograph fi-



cará disponível quando você falar com Choco (você usará fotos de lugares no mapa onde existem tesouros, selecione a imagem Streamside para ter uma pista de um tesouro). Existe muita coisa na Chocobo's Forest, mas confira maiores detalhes ao longo desta estratégia. Você poderá evoluir seu chocobo e isso garantirá novas habilidades para explorar o mundo, podendo cruzar montanhas, águas e até mesmo voar. Voltando ao mapa, atravesse a ponte e procure o tesouro perto de onde o rio se encontra com o oceano (veja a foto do Streamside que deve

aparecendo sobre seu mapa). Você deverá encontra um baú com alguns itens.

Se você quiser pegar mais alguns itens, siga em direção o Chocobo's Forest e depois acompanhe o rio para encontrar outro South Gate. Sobre a grande raiz você encontrará Moccha Coffe, e indo ao portão mais adiante, pegue um Ether do lado direito. Pegue o chocobo, atravesse a ponte e siga por entre as montanhas à sua direita, para encontrar a entrada de Gizamaluke's Grotto, onde Freya encontrará soldados mortos.

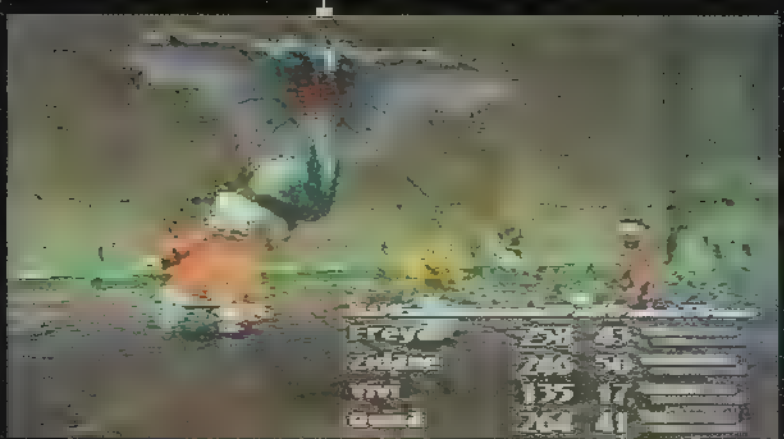
PARTE-J O guardião de Gizamaluke's Grotto

Dentro da passagem, procure o soldado à direita para pegar um sino. Examine a porta e toque o sino para abri-la. Do outro lado haverá Black Moges. Zorn e Thorn mandarão que estes ataquem seu grupo.

Após a primeira batalha, derrote o outro Black Mage adiante para ganhar um sino. Note que existirá três portas, vá à da esquerda para chegar ao soldado que estará agonizando, ao longo do caminho pegue o Bronze Vest. Fale com o soldado para ganhar outro sino e use este na porta à direita para ter acesso a uma grande passarela. Ande encostado à parede para encontrar uma Mythril Gloves e quando você passar por baixo da outra passarela, pegue o Magus Hat.

No final, você encontrará um moogle chamado Mogmi. Seu marido Moguta, estará preso embaixo do grande sino. Ela sentirá o cheiro da Kupo Nut em Vivi. Entregue o item para Mogmi, que fará seu marido se livrar. Pegue outro sino dentro do baú e use-o para abrir a porta do lado direito que o levará ao casal de moogles. Fale com Mogmi (veja a opção Mogmet), e salve seu progresso. Note que haverá uma raiz grudada na parede ao fundo, ela o levará para uma área isolada onde existirão inimigos poderosos. Volte para a sala anterior e Moguta entregará outro sino, mas ele pedirá que você traga mais Kupo Nuts futuramente.

Use o sino na porta do outro lado e antes de entrar atualize seu equipamento. Freya encontrará outro soldado, ele dirá que Gizamaluke (o guardião deste lugar), está possuído por uma estranha força. Em seguida Gizamaluke o enfrentará. Use a magia Thunder de Vivi, a técnica Jump de Freya e ataques normais com Zidane (você poderá roubar um Magus Hat, Elixir e Ice Staff). Use Quina para atacar, especialmente para usar itens de cura em seu grupo.



PARTE-K Chegando ao reino de Burmecia

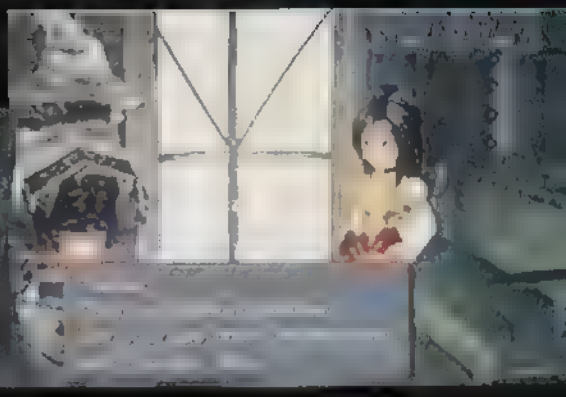
Depois da batalha a cena mostrará Steiner carregando um grande saco do Gysahl Pickles tentando cruzar o portão, mas será parado por dois guardas. Para entrar, será necessário revistar o que ele está trazendo (a princesa estará dentro do saco), mas graças ao cheiro horrível dos Gysahl Pickles os guardas deixarão Steiner passar.

Steiner comentará com Dagger que avistou um lugar para ela sair, mas terá de tirar duas pessoas de perto. Vá pegar uma Multina Racket à esquerda da tela, depois fale com a criatura do lado esquerdo e em seguida com o homem de camisa branca do lado direito. Fale com a mulher perto do beco, escolha a primeira opção para ela sair. Entre no beco e um guarda chamará Steiner dizendo que ele precisará de um Gate Pass e deixará um. Entre no beco para Dagger sair do saco e do outro lado do beco, compre item se precisar.

Fale com o moogle Grimo, pegue uma carta com ele e salve seu progresso. Pegue um Potion no baú e depois fale com o homem no alto da escada para entrar no vagão. Vá para a cadeira do fundo e a cena voltará para Zidane.

Antes de morrer o soldado pedirá para Freya proteger Burmecia. Atravesse a porta mais adiante para voltar ao mapa e no mesmo, indo para frente e um pouco para a direita, você avistará a cidade de Burmecia. Antes de ir para lá, vá para o lado direito e entre em outro North Gate. Perto do portão você pegará um Tent e um Hi-Potion, depois vá para Burmecia.

Ao entrar pegue a moeda Cancer atrás de uma caixa do lado esquerdo. Na tela seguinte, Zorn e Thorn aparecerão para mandar alguns Black Mages atacarem seu grupo. Vencendo o batalha, entre na porta à esquerda para pegar um Soft e um Potion nos baús. Saia e suba o escada do lado direito, entrando na porta seguinte.



PARTE-L Perigo nas ruínas do castelo de Burmecia

Dentro do recinto pegue um Soft atrás da escada. Entre na passagem à esquerda e atravesse o área, passando por um portão cercado por folhas verdes para chegar na parte de cima do recinto anterior.

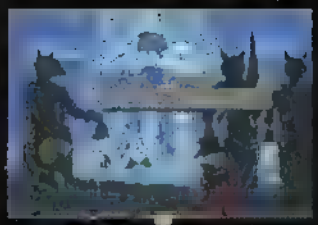
Haverá um baú do lado esquerdo contendo Germinas Boots, para chegar a ele você deverá andar para não derrubar a plataforma. Pegando o item, volte correndo para derrubar a plataforma. Volte para a sala anterior e cruze a nova plataforma formada, ela dará acesso a um quarto. Vá para direita e ao chegar no quarto ao lado, fale com o soldado caído e ele dirá que há um sino embaixo da cama.

No fundo do quarto pegue um Ether atrás da estante e o sino embaixo da cama. Agora vá para o lado de fora do recinto e abra aquele portão cercado de folhas verdes. Ele dará acesso a uma longa escadaria, lá Freya comentará que teme o que encontrará adiante e pouco depois chegarão alguns soldados que se incomodarão com a presença de Vivi.

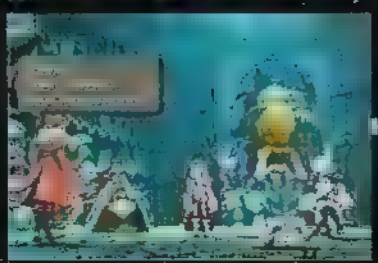
Freya ficará sabendo que há perigo no palácio de Burmecia. Suba a escadaria e do lado de fora, entre na passagem adiante, onde você encontrará mais dois habitantes. Um deles estará com a perna quebrada e Zidane o salvará de uma tragédia. Saia e suba a escada da direita, no andar de cima entre na porta da esquerda. Pegue um Tent e uma Phoenix Down nos dois baús. Entre na porta mais adiante para chegar na entrada do palácio de Burmecia. Existem duas portas neste lugar, entre na da esquerda para Freya pegar a Mythril Spear, depois entre na porta da direita para encontrar o moogle Arla (entregue uma carta para ele e você ganhará uma Kupo Nut, examine a opção Mognet mais uma vez para receber uma outra carta). Entre na opção Mogshop para comprar equipamentos para o seu grupo. Depois vá pegar o Lightning Staff ao fundo e o moogle Stiltzkin aparecerá. Compre um Soft, Hi-Potion e um Ether por 333 Gil.

PARTE-M A melhor espadachim do reino

Configure o equipamento de seu grupo e então saia. Suba a escada central para chegar diante do palácio de Burmecia. Freya ficará quieta por alguns momentos e você poderá escolher entre três opções. Escolha a do meio, Freya sentirá a presença de pessoas no palácio e irá investigar. Zidane irá com ela, pedindo para Vivi e Quina encontrarem outra entrada.



Dentro do palácio, Zidane e Freya avistarão a rainha Brahne e sua guarda-costas Beatrix. Freya explicará a Zidane que já suspeitava que a rainha de Alexandria estivesse por trás de tudo, por ouviu rumores de uma guerra. Zidane reconhecerá Beatrix e Freya se assustará ao ver a mais forte e sanguinária espadachim do mundo. Freya lembrará de seu namorado Sir Fratley, que partiu para aumentar sua força e tornar-se mais forte que Beatrix. Ele jurou voltar para Burmecia, mas desde que foi embora Sir Fratley nunca mais foi visto.



Após o pensamento de Freya, um homem chamado Kuja aparecerá. A rainha Brahne lhe agradecerá por ter enviado os Black Mages e mandará Beatrix procurar o ovo de Burmecia. Kuja dirá que o ovo deve estar escondido na cidade de Cleyra (uma cidade no alto de uma velha árvore, cercada por uma tempestade de areia).

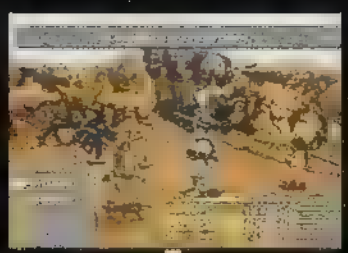
A rainha Brahne planejará o ataque à cidade de Cleyra e a cena voltará para Zidane. Um dos soldados de Burmecia desafiará a rainha Brahne, forçando Freya e Zidane a aparecerem. Beatrix se apresentará para enfrentar Zidane e seu amigos. Use a magia Thundara de Vivi, a técnica Jump de Freya e mantenha ataques normais com Zidane (você poderá roubar uma Phoenix Down e Chain Plate).

Use Quina para recarregar ou ressuscitar alguém personagem. Beatrix usará um golpe que derrotará seu grupo e após a batalha, a rainha chamará Beatrix para preparatem o ataque à cidade de Cleyra.

PARTE-N A caminho da cidade de Treno

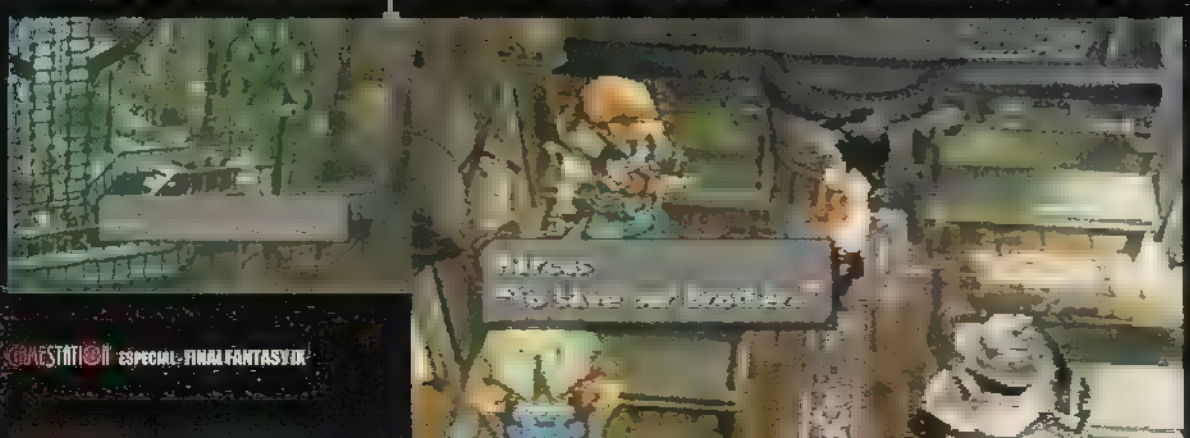
Kuja observará Zidane e pouco depois uma cena em CG terá início. A ação voltará para Steiner e Dagger, eles estarão chegando na estação e lá terão de esperar o próximo veículo para Alexandria. Entre na estação, pegue Phoenix Down no baú à esquerda da tela e fale com o balconista, Dagger ouvirá uma voz familiar. Fale com o moogle Nazna para entregar uma carta e ele entregará outra.

Fora da estação, Dagger verá Marcus e Cinna, entre na estação para encontrá-los discutindo com Steiner. Fale com todos e depois com Steiner, pouco depois o balconista anunciará a chegada do transporte para Alexandria.



Dentro do transporte, Dagger saberá que Marcus está indo para Treno procurar um Supersoft para ajudar Blank. Fale com Marcus novamente e Dagger o ajudará a salvar Blank, mas durante a conversa o transporte baterá em alguma coisa. Do lado de fora, Black Waltz No.3 aparecerá totalmente fora de controle. Dagger fará algumas perguntas e em seguida acontecerá uma batalha. Com Marcus use o comando Steal (você poderá roubar um Steepled Hat, Lightning Staff, Flame Staff). Use ataques normais com Steiner e mantenha Dagger enchendo o HP.

Após a batalha todos continuarão a viagem, mas agora o destino será a cidade de Treno. Saindo do transporte, na tela seguinte, haverá uma divisão de caminhos. Vá para direita e pegue 1.610 Gil na parte abaixo da ponte. Continuando para a direita, tente atravessar o portão e o guarda permitirá sua passagem. No mapa, siga em linha reta para chegar na cidade de Treno.



PARTE-O Os arredores da cidade

Dagger irá explorar a cidade em busca do Supersoft, Marcus fará a mesma coisa após discutir com Steiner. Ocorrerá um ATE, escolhendo a primeira opção, você verá Dagger sendo assaltada. Controlando Steiner vá até a fonte à sua esquerda e fique jogando 10 Gil nela até ganhar a moeda Gemini. Depois, desça a escada à esquerda para outra ATE, escolhendo a primeira você verá Dagger seguindo o ladrão enquanto a segunda mostrará Marcus vendo duas crianças conversando. Com Steiner continue indo para a esquerda e pegue a Mythril Dagger no baú, depois faça o mesmo caminho que Dagger fez e outra ATE acontecerá.

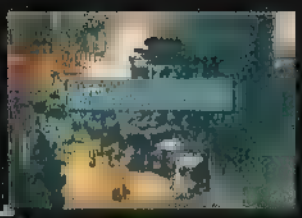
Siga para a parte de cima da tela e entre na porta da mansão à esquerda. Você chegará a um corredor vermelho, fale com o ladrão e ele entregará um Power Belt. No final do corredor você encontrará uma Sinthesys Shop e, se andar encostado ao muro, escutará a conversa das pessoas sobre um leilão. Voltando para fora da mansão, siga para o caminho na parte de cima e vá até a beira da loja para pegar um Ether. Depois entre na porta para encontrar a rainha Stella. Ela trocará as moedas Stellazzios por itens, trocando as moedas que você tem ganhará 1000 Gil, Phoenix Down e 2000 Gil. Agora siga o mesmo caminho que Dagger seguiu e você passará diante do Card Game Stadium onde uma ATE acontecerá.

Continue andando para o outro lado e na tela seguinte acontecerá mais uma ATE, depois suba a escada à direita para um moogle fugir de um cachorro. Fale com o moogle para salvar seu progresso e entre no estabelecimento ao lado. Atualize seu equipamento e se quiser enfrentar um monstro para ganhar itens, escolha a segunda opção duas vezes.

Do lado de fora continue seguindo o caminho de Dagger, na tela seguinte você chegará diante do prédio do leilão e à esquerda da porta poderá pegar 2225 Gil. Dentro do leilão Steiner encontrará Dagger e eles irão procurar Marcus. Fora do leilão siga o caminho onde aquele moogle apareceu. Quando encontrar duas crianças, desça a escada ao lado para pegar uma Yeti Card e um 1 Gil nos baús. Pegue também a moeda Taurus atrás da barraca do vendedor, depois suba a escada e entre no estabelecimento que Marcus entrou.

PARTE-P Encontrando um velho amigo

Você encontrará Marcus no andar de baixo, fale com ele e siga-o. Pouco depois Dagger, Steiner e Marcus estarão em um barco rumo a um lugar de Treno onde poderão encontrar o Supersoft. Dagger escutará a voz de alguém e logo reconhecerá seu amigo e professor Dr. Tot.



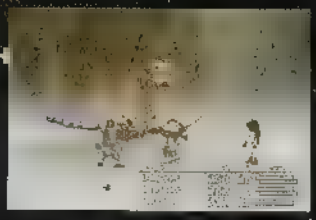
Após se explicarem, o Dr. Tot pedirá para Dagger e seus amigos o encontrarem na grande torre perto da entrada de Treno. Saia deste estabelecimento e vá para aquela torre ao lado de onde Dagger foi roubado, a porta estará aberta. O Dr. Tot conversará a respeito do passado, dizendo que veio de Alexandria para continuar suas pesquisas. Ele entregará o Supersoft e Dagger perguntará se o grande globo que ela vê é Gaia (o mundo deste jogo), Dr. Tot confirmará e explicará detalhes sobre documentos encontrados a mais de 500 anos.

Depois de relembrar o passado, suba a escada ao lado e desça no buraco para chegar a uma antiga passagem de ligação entre Treno e Alexandria, chamada Gargan Roo. Fale com o moogle Mochos e entregue a carta dele, salve seu progresso e vá na entrada à esquerda. Pegue um Chain Plate à direita e indo para o outro lado, pegue Phoenix Down. Acione a alavanca, volte até o moogle e vá na entrada da direita, depois siga para o fundo do mapa.

Puxe a manivela e um inseto gigante aparecerá. Em seguida acione a alavanca do lado oposto, fazendo o inseto parar. Após se despedirem do Dr. Tot, Dagger e os outros finalmente seguirão para Alexandria. Mas durante o caminho o inseto ficará assustado com alguma coisa. Dagger descerá para investigar e um monstro atacará seu grupo.

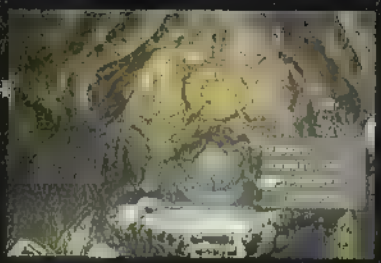
PARTE-Q Rumo a lendária cidade de Cleyra

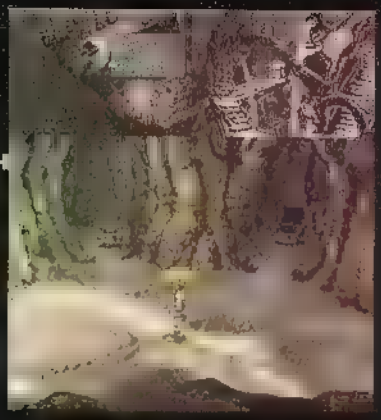
Use ataques normais com Steiner e mantenha Dagger para curar seu grupo quando precisar, além de usar a magia Protect. Use Marcus para atacar e use sua habilidade Steal (você poderá roubar um Bone Wrist e Mythril Fork). Vencendo a batalha o monstro fugirá e seu grupo chegará em Alexandria.



Enquanto entram no castelo, seu grupo será capturado por Zorn e Thorn que levarão a princesa para a rainha Brahne. A cena voltará para Zidane e os demais, eles planejam chegar na cidade de Cleyra rapidamente. Você voltará para a tela do mapa, procure um enorme tornado de areia e entre nele. A cidade de Cleyra estará no topo da grande árvore envolvida no tornado, siga e acione a alavanca à direita para abrir a entrada da árvore.

Do lado de dentro, pegue a Phoenix Down no baú e suba a escada adiante. Na tela seguinte, pegue um Magician Shoes no baú. Perto da cachoeira de areia ao fundo você pegará uma Ice Staff, entre na passagem à direita e suba a ladeira ao lado. No final, pegue Ether e examine o buraco à direita, escolhendo a segunda opção. Desça a ladeira e suba nos cipós para chegar a uma entrada que o levará a uma outra à esquerda. Na tela seguinte pegue a Needle Fork perto da cachoeira de areia. Suba a ladeira e pegue um Tent à direita, depois vá para o lado esquerdo onde estará o moogle Monev. Entregue a carta dele e salve seu progresso, continue subindo a ladeira e na divisão de caminhos suba a escadaria da esquerda para pegar uma Flame Staff.

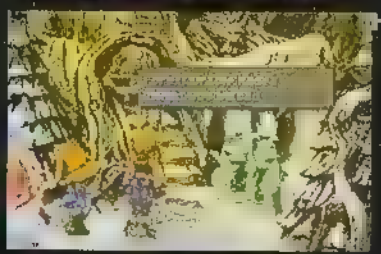




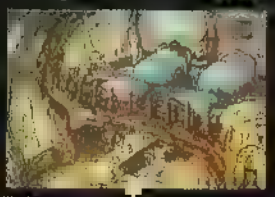
Atravessando a ponte, pegue uma Desert Boots escondida atrás das raízes e siga para a entrada à direita, para pegar um Remedy. A saída está ao fundo, no caminho pegue uma Mythril Gloves na tela seguinte acione o manivela. Volte até o recinto anterior e vá para o lado esquerdo, pegue o Potion e siga primeiro a passagem da direita para pegar um Elixir. Indo no outro caminho, você chegará a uma área com redemoinhos de areia, passe entre eles e pegue um Hi-Potion e 900 Gil nos baús.

PARTE-R O ataque da rainha Brahne

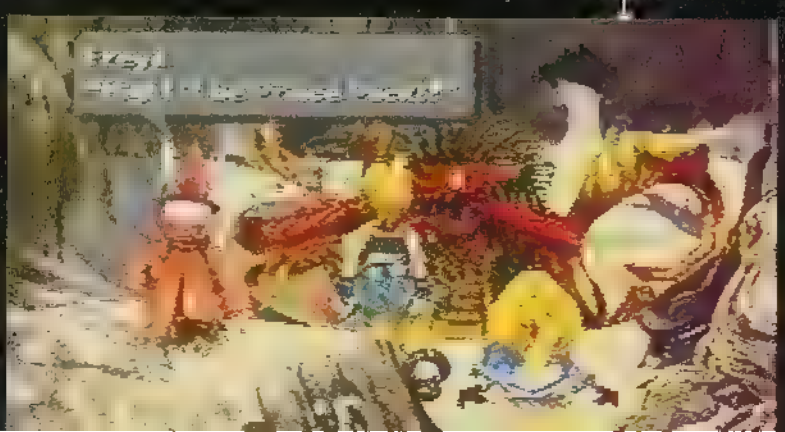
A saída está do lado esquerdo e levará a uma escada que dará acesso à cidade de Cleyra (pegue um Gysahl Greens antes de subir). Na cidade, alguns habitantes estarão na entrada e reconhecerão Freya, o que a espera e seu grupo poderá explorar a cidade. Escolha a primeira opção se quiser um guia ou escolha a segunda se quiser explorar por conta própria.



Escolhendo a segunda opção entre no caminho à direita da escada para pegar 970 Gil atrás da placa. Suba a escada e pegue uma Phoenix Down à direita, depois suba a escada à direita e um ATE acontecerá. Do lado direito da tela, pegue um Ore e siga para o outro lado, outra ATE mostrará Vivi sendo confundido com um dos Black Mages que atacaram a Burmecia. Com Zidane pegue uma Thunder Gloves no poço à direita e suba a escada. Na tela seguinte, atravesse a ponte do meio e fale com os habitantes para atualizar seu equipamento.



Entre no estabelecimento para pegar uma Echo Screen ao lado do balcão, 1250 Gil ao lado da escada e um Ether ao lado da cama no andar de cima. Fale com o moogle Mopli e salve seu progresso, saia do estabelecimento e suba a escada à direita (pegue um Remedy à direita da escada). Na tela seguinte outra ATE acontecerá, depois atravesse a ponte à esquerda. Pegue uma Phoenix Down ao lado da ponte e suba a escada ao fundo para chegar na catedral. Pegue Gysahl Greens na placa do gramado e Echo Screen ao lado da catedral. Fale com as pessoas dentro da catedral e volte até a entrada da cidade. No caminho um soldado de Burmecia pedirá sua ajuda. Chegando na entrada da cidade, Vivi e Quina estarão lá e Freya chegará em seguida. Ela reconhecerá a voz do príncipe Puck, logo depois haverá uma batalha contra o monstro.



PARTE-S Salvando o príncipe

Use a magia Thundara de Vivi e ataques normais com Quina e Zidane (você poderá roubar uma Mythril Vest, Annoyntment e um Gold Helmet). Use a magia Rel's Wind de Freya para aumentar a velocidade de ataque do seu grupo, depois use ataques normais. Vencendo a batalha, o príncipe Puck sairá apressado e a cena mudará para Freya conversando com o rei de Burmecia. O bispo de Cleyra fará uma cerimônia, que aumentará o poder da tempestade de areia para proteger a cidade e Freya tomará parte da cerimônia. No entanto a tempestade se dissipa, deixando a cidade desprotegida.

Uma outra cena mostrará Marcus e Steiner discutindo e logo depois a cena mostrará Zorn e Thorn levando Dagger até a rainha Brahne. Ela revelará para sua filha que planeja atacar a cidade de Cleyra, alegando que o reino de Burmecia atacará Alexandria. Haverá duas opções mas, independente da sua escolha, Kuja aparecerá e fará Dagger dormir. A rainha Brahne mandará Zorn e Thorn extraírem os Eidolons de Dagger. A cena voltará para Zidane que estará conversando com Freya, esta suspeita que Brahne esteja por trás dos acontecimentos. Três opções aparecerão, escolhendo qualquer uma delas você controlará Freya. Siga para o hotel da cidade e vá para o segundo andar, fale com o moogle Stiltzkin para comprar Hi-Potion, Ether e Phoenix Pinion por 444 Gil.

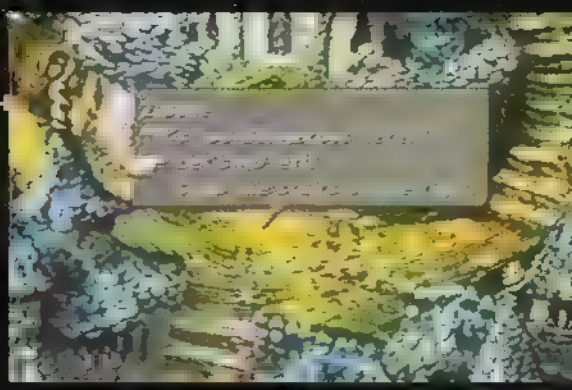
Salve seu progresso e vá para a entrada da cidade, lá Zidane e os outros estarão esperando Freya. Faça o caminho de volta até a ponte de madeira no interior da grande árvore que sustenta a cidade de Cleyra, durante o caminho os soldados de Alexandria aparecerão para lutar.

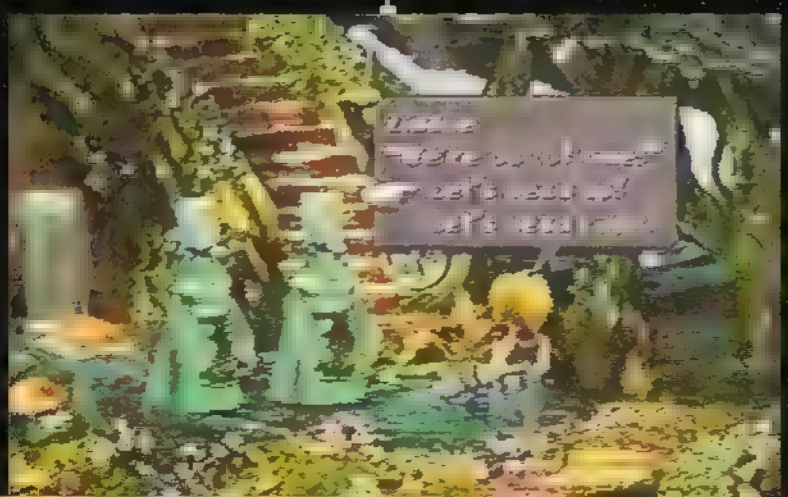
PARTE-T O misterioso guerreiro de Burmecia

Freya terá um mau pressentimento, escolha uma das duas opções que aparecerão e logo depois o príncipe Puck aparecerá dizendo que Cleyra está sendo atacada. Voltando à cidade alguns Black Mages atacarão seu grupo, acabe com o primeiro e entre na área ao lado da escada para salvar seu progresso.

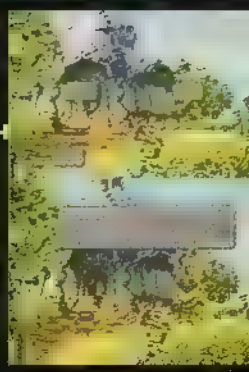
Tente subir a escada da entrada da cidade e alguns soldados de Alexandria e Black Mages aparecerão. Após algumas batalhas, Zidane encontrará dois habitantes. Você terá de ajudá-los indicando um caminho seguro e aparecerão duas opções, escolha a segunda e siga-os para encontrar mais habitantes. Alguns Black Mages aparecerão, escolha a primeira opção para indicar um caminho seguro para os habitantes e derrote os Black Mages e soldados.

No área seguinte escolha a segunda opção para indicar outro lugar seguro para os habitantes e você enfrentará mais uma batalha contra alguns soldados. Após a batalha, escolha a segunda opção para mais dois habitantes aparecerem e, depois de conversarem, todos seguirão para a catedral.





Alguns Black Mages cercarão os habitantes e Zidane não conseguirá salvar todos ao mesmo tempo. Um misterioso guerreiro aparecerá para salvá-los e, dentro da catedral, Freya reconhecerá o guerreiro, pois é seu namorado Sir Fratley. Por mais que Freya peça respostas sobre o que aconteceu com ele nos último anos, Fratley perdeu a memória e por isso não se lembra de Freya ou do reino de Burmecia.



PARTE-U A destruição da cidade de Cleyra

O príncipe Puck encontrou Sir Fratley durante suas viagens e tentou fazê-lo lembrar-se quem ele é. Sir Fratley vai embora da cidade de Cleyra para tentar se lembrar do passado. Pouco depois Beatrix invadirá a catedral e roubará a Magic Stone da cidade de Cleyra.

Zidane e os demais irão atrás dela, mas antes de sair da catedral fale com os habitantes que você salvou para ganhar itens e pegue um Yellow Scarf ao lado do habitante da esquerda, perto da saída. Atualize seu equipamento e salve seu progresso com o moogle, do lado de fora, você enfrentará Beatrix novamente.

Use a magia Thundara de Vivi, Jump com Freya e mantenha ataques normais com Zidane (você poderá roubar uma Phoenix Down,

Thunder Gloves e Ice Brand), mantenha Quina para auxiliar seu grupo. Causando alguns danos em Beatrix, ela usará seu ataque devastador e após a batalha ela fugirá.

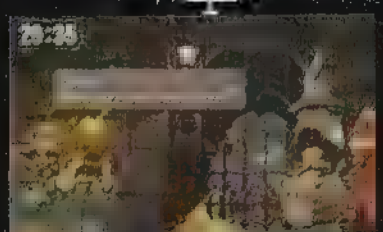
Zidane, Freya e Vivi continuarão seguindo-a e Quina irá embora a pé. A cena seguinte mostrará a rainha Brahne abordo de sua airship Red Rose. Ela extraiu os Eidolons de sua filha e evocará Odin para destruir a cidade de Cleyra. Depois da cena Zidane e os demais chegarão na Red Rose e Freya se lamentará por Cleyra ter sido destruído. Vivi pensará que Quina e todos os habitantes morreram, logo aparecerá Beatrix pensando porque a rainha destruiu Cleyra. Após esta cena, suba a escada e Zidane escutará a conversa onde a rainha Brahne mandará Beatrix encontrar a última Magic Stone e matar a princesa Garnet.

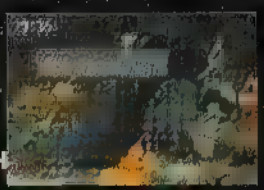
PARTE-V O resgate da princesa de Alexandria

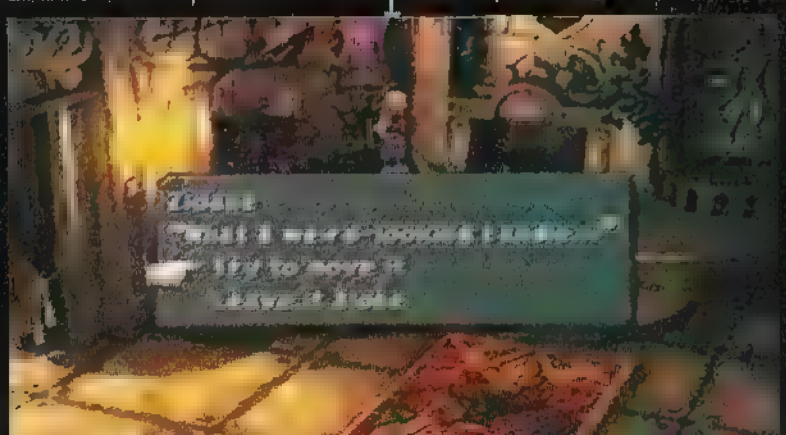
Beatrix não entenderá a atitude da rainha de mandar matar sua própria filha. Zidane informará aos outros o que ouviu e terão de chegar em Alexandria antes da rainha Brahne.

Vivi terá a idéia de usar os Black Mages para viajar. Quando você descer a escada, volte para falar com o moogle Serino. Entregue a carta dele e salve seu progresso, depois vá falar com Vivi. A cena mudará para Steiner e Marcus, ambos decidem balançar a gaiola para ela bater na estrutura. Para isso fique apertando para ← e → seguindo um ritmo e acompanhando o movimento da gaiola para dar impulso. Conseguindo arrebentar a gaiola, fuja imediatamente e suba a escada no final do caminho. Saindo do calabouço, Marcus vai embora para ajudar Blank e em seguida Zidane e os outros chegarão.

Eles contarão o que acontecerá com Dagger se não a encontrar antes da rainha Brahne. Um timer aparecerá no canto superior esquerdo da tela, dando a você trinta minutos. Zidane encontrará Marcus, que retardará a chegada dos soldados e vai atrás do Blank. Ao sair do calabouço, siga para o castelo e ignore todos os soldados que encontrar no caminho. Suba a escada e vá direto para o quarto da princesa. Examine o candelabro que emite uma luz roxa ao lado da lareira para encontrar uma passagem secreta. Indo por esta, suba na plataforma e desça na que tem dois baús contendo um Ice Brand e um Tent, depois desça a longa escadaria. Chegando ao final da estrutura haverá duas portas, entre na que está ao fundo da tela para enfrentar Zorn e Thorn. Com Vivi use a magia Thundara em um dos dois inimigos, use a Thundara Sword de Steiner e ataques normais com Freya e Zidane (você poderá roubar Partisan e Stardust Rod de Zorn e Mythril Armor e Mythril Armlet de Thorn).







PARTE-W

O caminho subterrâneo

Vencendo a batalha os dois fugirão, você encontrará Dagger no fundo da sala. Ela não acordará e logo em seguida uma ATE acontecerá. Zidane levará Dagger, fale com o moogle Mosh e salve seu progresso. Feito isso volte até o quarto da princesa e lá Steiner ficará furioso com a rainha Brahne, pois dedicou sua vida servindo-a. Pouco depois Beatrix aparecerá para um novo confronto.

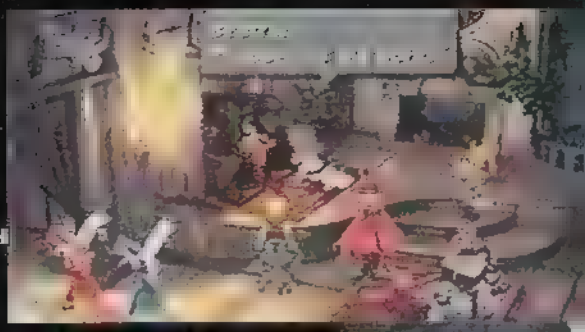
Use a magia Thundara de Vivi, Jump com Freya, a magia Thundara Sword com Steiner e mantenha ataques normais com Zidane (você poderá roubar uma Phoenix Down, Thunder Gloves e Ice Brand).

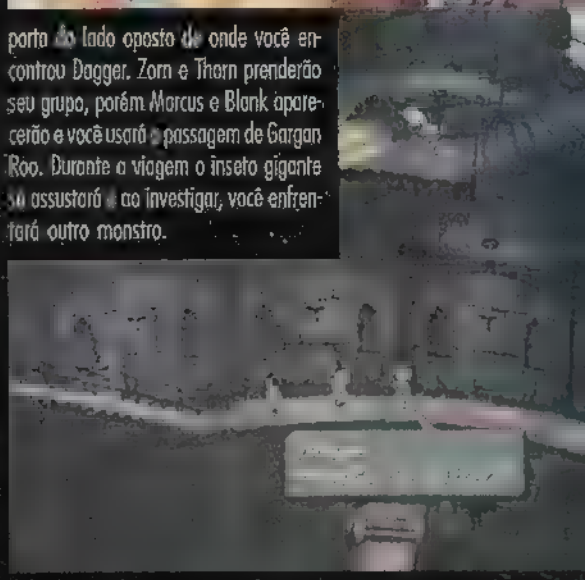
Após causar alguns danos em Beatrix, ela usará seu poderoso ataque. Zidane lembrará Beatrix de que ela é o general de Alexandria e tem a obrigação de proteger a princesa. Beatrix se voltará contra a rainha e Steiner finalmente se convencerá de que Brahne mandou matar a princesa.

Freya pedirá para Beatrix salvar Dagger, que despertará em seguida. A rainha Brahne chegará e mandará prender sua filha. Freya e Beatrix ficarão para dar cobertura enquanto Zidane, Dagger, Vivi e Steiner fogem. Ocorrerão algumas batalha, use as habilidades de Beatrix para vencê-las.

Quando estiver com Zidane, desça a longa escadaria e alguns Black Mages aparecerão. Chegando ao final, Steiner decidirá voltar para ajudar Beatrix e Freya, deixando Dagger sob os cuidados de Zidane. Depois de uma batalha, a cena mostrará Beatrix e Freya: Steiner chegará pouco depois para ajudá-las.

Voltando para Zidane e os demais, entre na porta do lado oposto de onde você encontrou Dagger. Zorn e Thorn prenderão seu grupo, porém Marcus e Blank aparecerão e você usará a passagem de Gargan Roo. Durante a viagem o inseto gigante se assustará e ao investigar, você enfrentará outro monstro.





PARTE-X

Encontrando o Deus do trovão

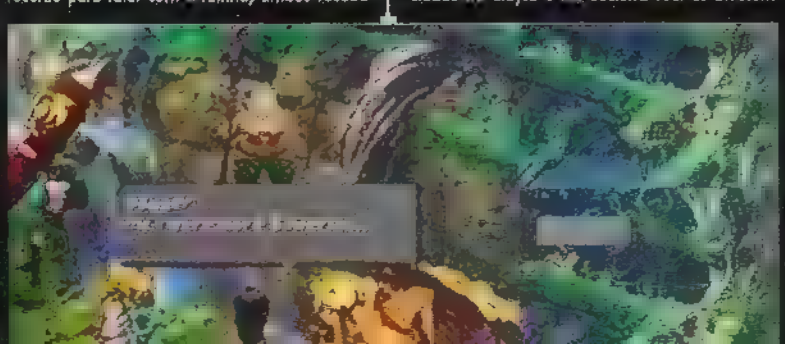
Nesta batalha use a magia Blizzara ou Thundara de Vivi e deixe Dagger para recuperar o HP do seu grupo. Use ataques normais com Zidane (você poderá roubar Phoenix Down, Adaman Vest e Oak Staff). Quando o monstro estiver enrolado, use um ataque normal seguido de magias.

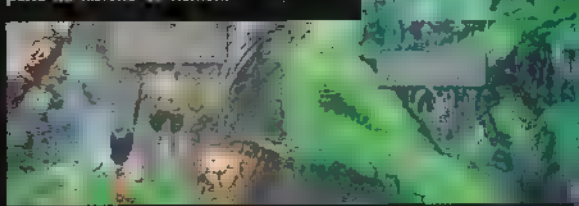
Continuando a viagem, o monstro o perseguirá o resto do caminho. Por estar em grande velocidade, não conseguirão parar na cidade de Treno e acabarão sendo lançados para fora dos túneis. A cena mostrará a rainha Brahne despedindo Zorn e Thorn. Dois mercenários aparecerão para falar com a rainha, ambos recebe-rão ordens de trazer o pendant da princesa (um tesouro nacional), e matar Vivi. Um dos mercenários perguntará para a rainha se um jovem com uma cauda viaja com a princesa, pois tem um acerto de contas com ele.

A cena voltará para Dagger, Zidane e Vivi que despertarão em um lugar chamado Pinacle Rocks, próximo ao castelo de Lindblum. Dagger perguntará por Beatrix, Steiner e Freya mas Zidane dirá que eles estão bem. Enquanto conversam, um misterioso homem aparecerá e se apresentará como Ramuh, o Deus do trovão. Ele dirá a Dagger que uma Eidolon destruiu a cidade de Cleyra e ela decidirá usar os Eidolons para ajudar as pessoas.

Ramuh decidirá ajudá-la e aparecerá em alguns lugares desta região. A cada vez que o encontrar, ele contará parte de uma história. Dagger terá de contar esta história de uma maneira que o agrade. Na tela seguinte salve seu progresso com o moogle Monty, vá para a parte mais alta deste lugar à esquerda. Ramuh contará o primeira parte da história, vá para o lado oposto para voltar até onde ele apareceu da primeira vez e ele contará a outra parte do histório.

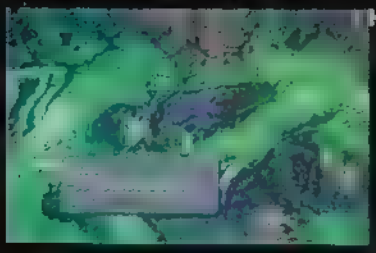
Volte até onde está o moogle e na parte de baixo pegue uma Mythril Vest, depois ande encostado à parede da direita indo para o fundo da tela para escutar outra parte da história do Ramuh.





PARTE-Y Conflito entre Lindblum e Alexandria

Indo mais ao fundo você avistará um baú onde pegará uma The Ogre e ouvirá mais uma parte da história. Suba a rampa e dê a volta para pular sobre o outro baú na parte elevada. Nele você pegará um Mythril Armlet. Desça e escute a última parte da história de Ramuh, depois suba a rampa novamente e vá para saída. Ramuh aparecerá e você terá de contar a história, escolha a seguinte ordem: Beginning, Cooperation, Silence e Hero.



Confirme sua escolha e Dagger contará a história, então Ramuh a acompanhará dando a ela o item Peridot Gem. Quando Dagger sair, Ramuh interromperá a conversa entre Zidane e Vivi, dizendo que os poderes de evocação de Dagger voltarão com o tempo.

No dia seguinte escolha a primeira opção para ir em direção ao reino de Lindblum. Vivi avistará o airship Red Rose do reinho Brahne chegando para um ataque surpresa a Lindblum. A evocação Atomos será usada, Zidane e Dagger não poderão fazer nada. Após o ataque eles chegarão na cidade, Vivi ficará no portão de entrada para não ser confundido com os outros Black Mages.

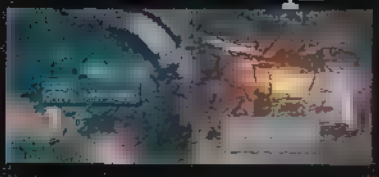
Entre no hotel da cidade à esquerda e vá entregar a carta para o moogle Moodon, depois vá em direção à igreja da cidade e na praça o caminho estará destruído (examine os escombros para pegar o

Lindblum Card). Entre na casa ao lado para pegar um Ether e uma Phoenix Pinion. Indo para o praça principal à direito você encontrará Artania, ele informará que o regente Cid está bem e os levará para vê-lo. Enquanto eles conversam sobre o que aconteceu, os guardas tra- Vivi pensando que ele é um dos Black Mages que atacaram Lindblum. O regente Cid dirá que Kuja está abastecendo Brahne com armamentos, por isso ele deve ser detido. Kuja veio do Outer Continent localizado ao norte do oceano e para chegar lá, o regente indicará uma entrada secreta, além de lhe dar 3000 Gil.

PARTE-Z O caminho para o Outer Continent

Voltando para o praça principal, atualize seus equipamentos na Synthesis Shop e depois volte. Uma ATE acontecerá, fale com o homem na praça principal e escolha a primeira opção para acompanhá-lo. Mais uma ATE terá início e em seguida você estará dentro do castelo de Lindblum.

Zidane e Dagger estarão indo para o porto atrás do castelo e encontrarão Vivi. O regente Cid aparecerá e indicará onde fica a entrada para o outro continente, dando-lhe um mapa mundial. Em seguida acontecerá uma ATE envolvendo o regente Cid. Salve seu progresso e compre novos equipamentos para seu grupo com o vendedor, em seguida entre na porta ao fundo para voltar ao mapa. Visite o pântano Qu's



Marsh para encontrar Quina.

Vá falar com Quan para saber sobre a entrada que o regente Cid mencionou. Depois vá atrás da casa de Quan para Quina perseguir um sapo e encontrar a entrada para o Outer Continent.

Ao entrar examine o portão ao lado e siga em frente. Uma criatura chamada Armodullahan virá atrás de você, apenas fuja. Caso seja pego por esta criatura, use a magia Thundara de Vivi. Quando você chegar ao outro lado da estrutura de pedra, a criatura cairá em um buraco, porém a mercenária Lani aparecerá para pegar o pendant de Dagger, iniciando uma batalha. Use a magia Thundara do Vivi e ataques normais com Quina e Zidane (você poderá roubar uma Coral Sword, Gladius e Ether). Lani atacará Dagger constantemente, então use magias para recuperar HP.

Vencendo a batalha, desça a escada ao fundo e Zidane avistará um daqueles insetos gigantes de Gargan Roo. Suba a escada ao lado, pegue uma planta e use-a para atrair o inseto. Zidane usará o mesmo para se mover no resto do caminho. Na área seguinte você encontrará um caçador de tesouros. Falando com ele você saberá que deverá acionar alavancas para mudar o rumo dos insetos gigantes para chegar ao Outer Continent.

EM BUSCA DE KUJA

TERCEIRO CAPÍTULO

Todos os acontecimentos agora são ligados a uma única pessoa: Kuja. Ele está fornecendo armas de guerra para a rainha Brahne e grandes catástrofes estão acontecendo.

Zidane e seus amigos pretendem deter Kuja e para isso terão de encontrar seu esconderijo secreto no Outer Continent. Mas durante esta viagem muitas coisas curiosas acontecerão.

PARTE-A Vagando nos túneis de Fossil Roo

Fale com o moogle Mógki, entregue a carta dele e pegue uma outra. Compre Phoenix Pinion, Remedy e Ether por 555 Gil do moogle Shitzkin. Siga para a direita e use o inseto para chegar ao outro lado, indo para o fundo da caverna você encontrará uma Fairy Earrings no baú. Volte até os moogles, depois siga para a entrada no parte de cima da tela e chame o inseto na tela seguinte.

Entrando na caverna ao fundo acione a alavanca para mudar a primeira parte do caminho e use o inseto novamente. Na área seguinte, siga o caminho subindo a escada, no final você encontrará um baú contendo um Ether. Volte e vá no caminho de baixo, no final acione a alavanca.

Use o inseto para chegar na alavanca anterior e acione-a, suba novamente no inseto para voltar até aqueles dois moogles e deles siga para o caminho à direita. Use o inseto para chegar a uma nova localidade onde haverá um outro caçador de tesouros, fale com ele se quiser novos equipamentos e depois suba a escada. Acione a alavanca que encontrar no final, entre na porta ao lado e chame o inseto. Vá pegar uma Lamia's Tiara no baú e volte para a alavanca, acionando-a mais uma vez. Use novamente o inseto para chegar a uma caverna onde você encontrará outra alavanca e uma parede de trepadeiras.

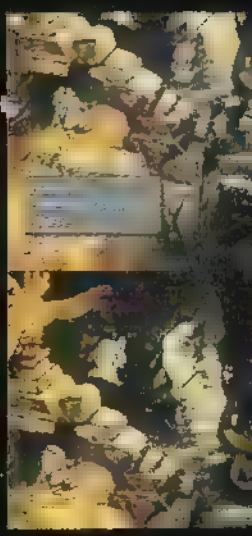
Ignore esta alavanca por enquanto e use a trepadeira para chegar na entrada do outro lado, onde encontrará outro caçador de tesouros.

PARTE-B Os habitantes de Conde Petie

Fale com ele para participar de um minigame onde você poderá encontrar itens se ficar batendo nas rochas, mas para isso você deverá entregar um Potion para ele. Quando estiver com a picareta, vá para a parede no final do caminho na parte de cima e fique batendo lá. Você ouvirá alguma coisa e quando derrubar a parede descobrir o moogle Kuppo. Se precisar, compre itens dele e pegue uma carta também, depois fale com o caçador de tesouros e escolha a primeira opção.

Agora vá para o caminho à direita e procure uma Survival Vest no final. Volte até a parede de trepadeiras e acione a alavanca para abrir a saída. Caia na água e siga o caminho abaixo, onde encontrará o inseto que o levará para o Outer Continent. Localize uma ponte com um tipo de construção, passe por baixo dela e dê a volta para subir o planalto.

Na entrada de Conde Petie, Zidane e os demais conversarão um pouco, mas Quina entrará fazendo todos ficarem atrás dele. Os habitantes são estranhos e não deixarão seu grupo entrar após o cumprimento sagrado. Depois disso acontecerão algumas ATE (a primeira mostrará Vivi sendo confundido com alguém e a segunda mostrará Quina sendo acusado). Com Zidane, procure 2700 Gil na parede à esquerda da entrada, depois entre na passagem ao lado do habitante para uma ATE acontecer. Depois entre na porta ao lado para ver outra ATE envolvendo Quina.



PARTE-C A aldeia secreta dos Black Mages

Com Zidane, examine as duas fontes para escutar a conversa dos habitantes. E do outro lado desta sala pegue 1800 Gil ao lado da cama. Depois saia e suba a escada ao fundo, uma ATE envolvendo Dagger acontecerá.

Vá para o caminho na parte de baixo da tela para encontrar Vivi, fale com ele para outra ATE acontecer. Desça a escada no final do caminho para encontrar um Black Mage, Vivi aparecerá e o Black Mage fugirá em seguida. Vá para a entrada da cidade para saber para onde foi o Black Mage. Seu grupo decidirá ir atrás dele. Antes de sair, volte para onde você viu o Black Mage comprando e fale com o moogle Mogmatt. Pegue também uma Phoenix Pinion na escada e compre itens. Então saia de Conde Petie. No mapa, desça o planalto e procure por pegadas de chocobo e chame um.

Do lado direito do planalto existe uma grande floresta, indo por ele você encontrará uma parte que se destaca do resto. Entrando nesta floresta você encontrará placas dando dicas estranhas. Primeiro siga o **Black Mage** indo no caminho da direita e você voltará para o ponto de partida. Siga novamente o caminho da direita para aparecer no caminho da esquerda. Agora, siga o caminho da esquerda para o Black Mage aparecer e então siga o caminho da direita para encontrar a entrada secreta do Black Mage Village.

Todos os Black Mages ficarão assustados com a chegada de seu grupo e fugirão. Vivi ficará feliz ao saber que existem outros iguais a ele. Siga a trilha para chegar ao final da aldeia, onde encontrará o moogle Mogrya. Entrando na casa no fundo você encontrará Quina, aproveite para pegar uma Gysahl Greens à direita.

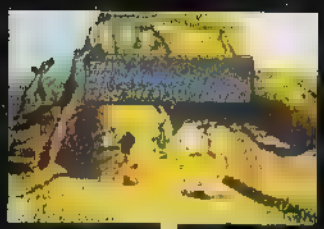
Agora vá para o caminho ao lado da loja de armas e siga para a direita, a casa no final do caminho é um hotel. Pegue a moeda Virgo no canto direito ao lado da cama, saia e entre na casa ao lado, para pegar um Ether. Compre itens se precisar, depois vá para o outro lado da aldeia e entre na primeira casa que encontrar.

PARTE-D Fazendo novos amigos na aldeia

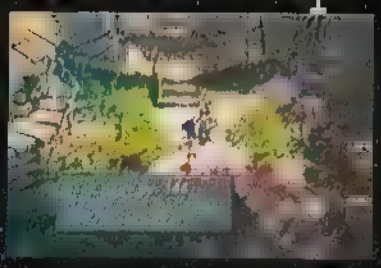
Dagger estará conversando com os Black Mages. Quando ela sair, fale com o Black Mage ao lado da porta para comprar novos equipamentos. Pegue 2000 Gil ao lado da escada, suba a mesma e no telhado pegue 843 Gil no baú. Saindo desta casa vá para a esquerda e Vivi passará correndo. Vá falar com os Black Mages no cemitério e depois volte para o hotel.

Fale com Vivi e em seguida Dagger e Quina aparecerão, escolha a primeira opção que aparecer para descansar. Dagger e Zidane conversarão sobre a possibilidade de Vivi querer ficar nesta aldeia e em seguida Zidane contará parte da história de sua vida.

No manhã seguinte Zidane verá Dagger se informando com um dos habitantes, descobrindo que Kuja foi visto em um santuário ao lado de Conde Petie. Vivi aparecerá decidido a continuar no grupo para aprender mais sobre a vida e contar para os habitantes desta aldeia. Quina aparecerá em seguida, então saia da aldeia e vá para **Conde Petie** (aproveite e dê uma passada no pântano Qu's Marsh ali perto e pegue alguns sapos com Quina).



Chegando em Conde Petie, vá para a loja de itens e fale com os habitantes. Eles só poderão deixar seu grupo passar após um ritual e para isso você deverá encontrar o padre David. Vá para perto da entrada daquele quarto com duas fontes, o padre estará do lado de fora. Para entrar e atravessar a cidade o padre diz que Zidane deverá se casar, Dagger aceitará a proposta já que não tem outro jeito.

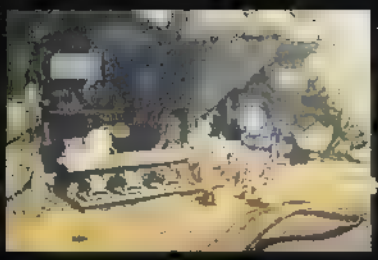


PARTE-E

A pequena ladra de Conde Petie

Quina e Vivi se juntarão ao grupo, Zidane perguntará se eles também se casarão (escolha a segunda opção). Em seguida alguém gritará que foi um ladrão e após Zidane e Dagger conseguirem a permissão para atravessar a cidade, uma jovem e um moogle fugirão. Quina e Vivi se juntarão ao grupo, então siga o caminho adiante e na área seguinte você encontrará a jovem ladra pendurada.

Zidane a ajudará e a jovem se apresentará como Eiko. Antes de continuar, equipe Eiko para aprender a evocar Fenrir ou Phoenix (se você tiver Phoenix Pinion). Suba a inclinação de onde Quina pulou e escale a planta para chegar na elevação da plataforma. Pegue um Remedy no baú e indo para o direito, pegue a Blue Stone na estátua. Agora desça e siga para a direita. Na tela seguinte suba na planta e vá para a esquerda, pegue um Tent no baú e a Red Stone na estátua.



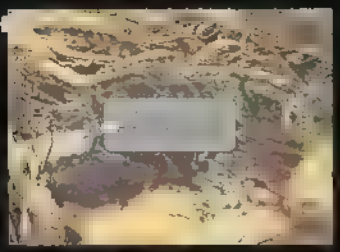
Volte para o caminho de baixo e continue indo para o direito, chegando no final você encontrará o moogle Stilzkin. Compre Magic Tag, Tent e Ether por 666 Gil dele, depois fale com o moogle Suzuna ao lado e entregue a carta dela. Siga o caminho à direita para chegar em uma grande estátua, examine a mesma duas vezes e escolha sempre a primeira opção para encaixar a Red Stone e Blue Stone.

Volte até os moogles e suba a escada à esquerda, durante o caminho Zidane avistará uma enorme árvore pensando que aquele é o santuário de que lhe falaram. No caminho ocorrerão tremores e todos correrão, mas um gigante chamado Hilgigars aparecerá. Com Dagger e Eiko use as evocações, além de recuperar o HP do grupo. Com Vivi use ataques mágicos e ataques normais com Zidane (você poderá roubar uma Fairy Flute, Mythril Fork e Phoenix Down). Após a batalha Dagger perguntará como Eiko consegue usar evocações, logo depois ficarão sabendo que aquela árvore que Zidane avistou chama-se Life Tree.

PARTE-F

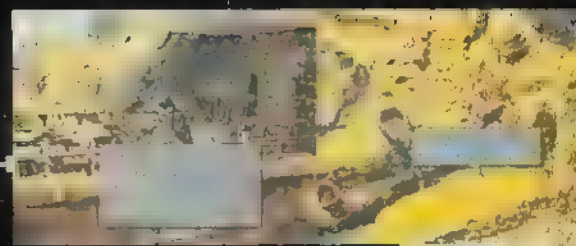
A cidade perdida dos evocadores

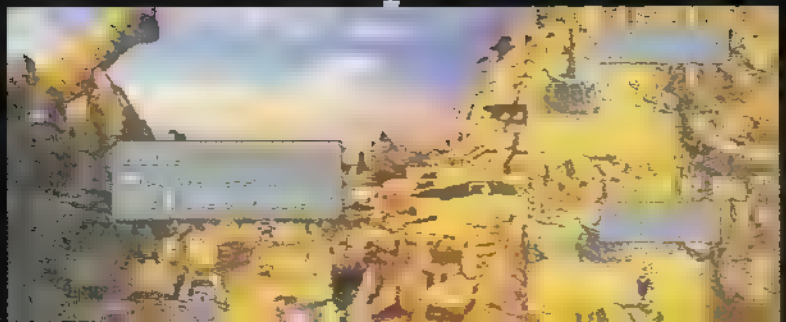
Eiko convidará todos para ir na casa dela, mas antes pegue a Yellow Stone na estátua ao lado. No tela seguinte, siga o caminho da direita para pegar a Green Stone e um Ether. Volte até a estátua anterior e coloque a Yellow e a Green Stone nela para ganhar a Moonstone. Volte até onde você pegou a Green Stone e siga o caminho da esquerda para voltar ao mapa. Mais adiante você encontrará um lugar chamado Mandain Sari, a cidade dos evocadores.



Eiko apresentará seus amigos moogles e depois pedirá para Zidane o seguir e contar um pouco de sua vida. Depois ela fará um jantar especial para todos e uma ATE envolvendo Vivi terá início. Pegue a moeda Libra atrás da fonte e siga para a entrada da cidade. Ao voltar acontecerá outra ATE envolvendo Eiko onde você terá de definir as tarefas de cada moogle.

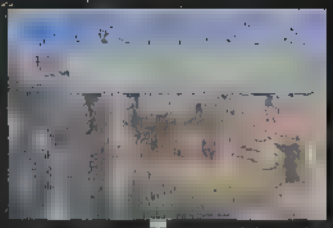
Depois siga para a entrada adiante da fonte para ver uma nova ATE envolvendo Dagger. Fale com o moogle Moco adiante, ele não o deixará entrar na passagem e Quina aparecerá. Vá para onde Eiko está para encontrar Vivi, fale com ela e tente entrar na cozinha. O moogle Morrison pedirá para você segui-lo, uma outra ATE envolvendo Eiko acontecerá e você terá de definir a quantidade de comida por pessoa (escolha onze). Com Zidane, vá na entrada da cidade falar com Dagger, depois vá até onde Quina pulou na água. O moogle contará a história sobre as Eidolons. Ao sair acontecerá mais uma ATE com Eiko; vá para o cozinho e durante o jantar Eiko contará um pouco sobre sua vida. Depois da refeição, pegue um Ore no baú e leve a cumbuca da mesa até Eiko. Zidane perguntará se ela sabe algo sobre a Life Tree. Ela dirá que seus antepassados apoderaram uma Eidolon lá. Depois pegue um Kirman Coffee no baú ao lado da mesa, perto da escada.





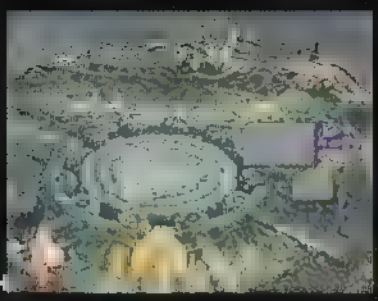
PARTE-G A grande árvore da vida

Volte para falar com Dagger e pegue uma Phoenix Pinion no baú. Tente sair da cozinha para o moogle Momatosa aparecer e com ele escolha a primeira opção para descansar. Durante a noite Zidane e Vivi terão uma conversa. No manhã seguinte o grupo partirá para a Life Tree, Eiko irá junto para remover a Eidolon da Life Tree. Retorne para Conde Petie e vá sempre para a esquerda, até encontrar outra saída que o levará para a Life Tree.



Dagger notará que há muita Mist e Zidane baterá em uma barreira invisível. Aparecerão três opções, escolha a terceira e você receberá um Ruby que servirá para Eiko evocar Carbuncle. Siga para a Life Tree e no caminho você encontrará o moogle Mocchi. Entregue a carta dele e salve seu progresso, mais adiante você encontrará uma plataforma.

Após seu grupo conversar, escolha a segunda ou terceira opção para Zidane pular na plataforma e depois todos descerão. O caminho a seguir é único, na segunda tela à direita escolha a primeira opção para pegar uma Phoenix Down e no caminho abaixo pegue um Hi-Potion.

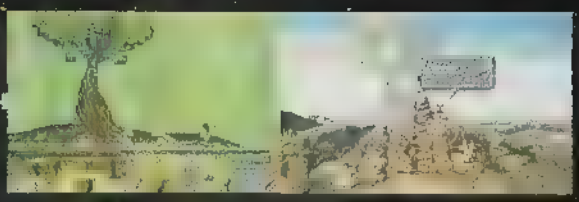


Na tela seguinte examine o canto esquerdo na parte inferior e escolha a primeira opção. Pegue um Ether no buraco à direita e na área abaixo pegue a Lamia's Flute e um Remedy. Chegando ao final do caminho, Zidane e os outros descerão em uma plataforma. Durante a descida todos comentarão a respeito da ligação entre Kuja, a Mist e os Black Mages. Acontecerão duas batalhas nesse meio tempo, chegando ao final desça as escadas.

Pegue um Elixir no baú à esquerda e do outro lado da estrutura procure a Brigandine. Examine as extremidades e Eiko dirá que alguma coisa se aproxima. Vá falar com Dagger e um monstro conversará com seu grupo, dizendo que distribui a Mist para outros continentes por meio das raízes da Life Tree. O monstro só cessará a distribuição de Mist se for destruído.

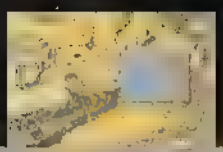
PARTE-H Roubo na cidade dos evocadores

Para vencer esta batalha use a magia Life de Dagger no monstro. Mas antes use o comando Steal de Zidane para tentar roubar uma Brigandine, Magician Cloak e Oak Staff. Após a batalha uma cena mostrará todo o Mist desaparecer. Pouco depois o moogle Mocco aparecerá trazendo más notícias para Eiko, ela voltará para Mandain Sari e todos irão junto. Então faça o caminho de volta para Mandain Sari e chegando lá, Eiko seguirá os moogles.



Vá para a entrada abaixo da cozinha e lá você saberá que alguém roubou a pedra preciosa da cidade. Eiko ficará triste e, após se lamentar, ela rezará para seus antepassados indo para o paredão Eidolons. Pouco depois Vivi entrará correndo para dizer que aquela mulher que enfrentaram em Fossil Roo capturou Eiko.

Antes de sair da saleta, pegue uma Phoenix Down no armário e uma Survival Vest no baú em seguida vá para o paredão Eidolons. Fale com o moogle Morrison na entrada e três opções aparecerão. A segunda serve para recuperar seu HP e MP, escolha a primeira opção para ver o que está acontecendo. Os demais Moogles entregarão os itens Explodo e Elixir. Fale com Morrison novamente e escolha a primeira opção, depois escolha mais uma vez a primeira opção para entrar. Lani quer trocar Eiko pelo pendant de Dagger, mas antes disso um segundo mercenário, conhecido até agora como Red, aparecerá derrubando Lani. Ela fugirá deixando Eiko, mas o mercenário enfrentará Zidane.

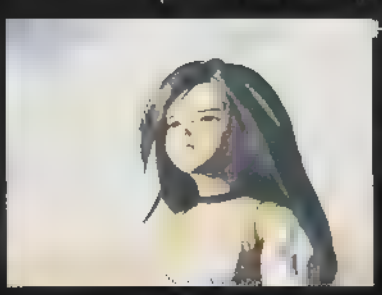


Use ataques normais e lembre-se sempre de recarregar seu HP quando estiver abaixo de 500. Você poderá roubar uma Poison Knuckles e Ether. Ao vencer a batalha, o mercenário pedirá para Zidane matá-la, mas este só pedirá a pedra preciosa da cidade. Inconformado o mercenário irá embora..

PARTE-I Indo ao encontro de Kuja

Volte até a saleta abaixo da cozinha para encontrar Eiko e Vivi. Quando Zidane se aproximar, Eiko dirá que seu avô lhe falou para só deixar a aldeia quando fizesse dezesseis anos, mesmo assim ela quer ir com o grupo e perguntará se tudo ficará bem. Responda "YES" e ela levará a pedra preciosa consigo, ganhando a Memory Earring.

Após uma longa conversa entre Eiko e sua amiga Mog, saia da cozinha e você ouvirá uma canção. Use o botão de ação ao lado da porta da cozinha e uma cena mostrará Dagger em um barco. Zidane contará outra história para ela, justificando o porquê de ajudar, porém Dagger terá uma visão do que aconteceu na aldeia de Mandain Sari e desmaiará.



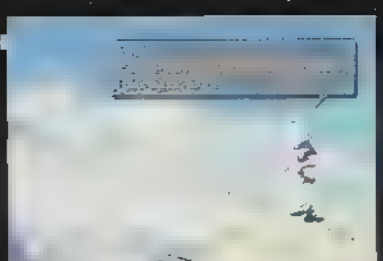
Mais tarde, Dagger contará que ela não tem lembranças da sua infância, por isso ela suspeita que quando tinha menos de seis anos, morava em Mandain Sari. Eiko perguntará como ela foi parar em Alexandria, mas só o Dr. Tot o ajudará com as respostas. Quando todos decidirem deixar a cidade, Mog acompanhará Eiko e aquele mercenário aparecerá e se apresentará como Flaming Amarant. Ele acompanhará Zidane para entender porque ele não o matou, então defina seu grupo e vá para a Lifa Tree.

A névoa Mist desapareceu completamente e isso atrairá Kuja, este aparecerá dizendo que chegou o dia de mostrar sua verdadeira forma.

Depois da cena aparecerão três opções, a primeira será para você escolher os personagens, a segunda é para configurar os equipamentos e a terceira é para permanecer com os personagens que está. Fazendo sua escolha, siga para a Lifa Tree e chegando em uma parte do caminho o grupo decidirá pegar um atalho. Amarant implicará com Zidane, mas ajudará levando Eiko e Vivi.

PARTE-J Controlando o Deus Bahamut

A cena seguinte mostrará Kuja conversando consigo mesmo, além de notar a presença de Zidane e os demais. Ele também aguarda a rainha Brahne e mais uma vez aquelas três opções anteriores aparecerão. Faça sua escolha e todos irão encontrar Kuja.



Dagger perguntará por que ele induziu sua mãe a começar uma guerra e Vivi perguntará porque usar os Black Mages. Kuja responderá que não começou nada, apenas ajudou e que Brahne lhe disse que seria feliz conquistando outros reinos. Em seguida, a rainha Brahne aparecerá para atacar Kuja, pois ele também é um obstáculo em suas conquistas.

Depois de algumas explicações, seu grupo enfrentará dois monstros. Vencendo-os, Amarant e Zidane pensarão em deixar Brahne enfrentar Kuja, mas Dagger não aceitará e tentará salvar sua mãe. Após discutir com Zidane, Dagger perguntará para Eiko onde se encontra a Eidolon aprisionada que ela havia falado. Acontecerá outra batalha e vencendo-a, todos irão atrás da princesa.

Antes de seguir para o sul, vá para o lado oposto para encontrar o moogle Mocchi, salve seu progresso e siga para o sul. Durante o caminho poderão ocorrer batalhas e quando você chegar no final, a cena mostrará Dagger sentindo a presença da Eidolon Leviathan. Liberá-la poderá prejudicar a situação e você ganhará o item Aquamarine (este permitirá a Dagger evocar Leviathan).

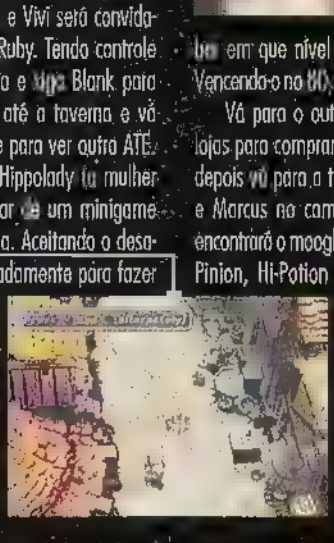
Após a batalha entre Kuja e a rainha Brahne, Dagger e os demais encontrarão a rainha agonizando na praia. Antes de morrer, ela pedirá desculpas a Dagger por tudo o que fez em seu reino. Todos voltarão para Alexandria e sepultarão a rainha Brahne, o Dr. Tot levará a princesa para visitar o túmulo de sua mãe, onde ela prometerá ser uma boa rainha. E após a cena em CG, salve seu progresso.

PARTE-K A nova rainha de Alexandria

Com a morte da rainha Brahne, a princesa Garnet (Dagger). Será coroada rainha de Alexandria e os preparativos estão sendo feitos. Enquanto isso, Zidane estará em uma taverna pensando em Dagger. Ruby convidará a todos da taverna para assistir uma peça em seu teatro, mas Zidane não vai.

Fora da taverna, Vivi esbarrará em Blank, eles conversarão um pouco e Vivi será convidado para assistir a peça de Ruby. Tendo controle sobre Vivi, ignore a taverna e vá para Blank para acontecer uma ATE, volte até a taverna e vá para o outro lado da cidade para ver outra ATE.

Mais adiante fale com Hippolady (a mulher hipopótamo), para participar de um minigame de corrida contra o filho dela. Aceitando o desafio, aperte ■ e ● alternadamente para fazer Vivi correr. Você poderá ganhar muitas cartas conseguindo vencer Hippaul em diferentes níveis de dificuldade (a cada vez que você ganhar, o nível aumentará e para saber em que nível Hippaul está, fale com ele). Vencendo-o no III, você ganhará a Athlete Queen.

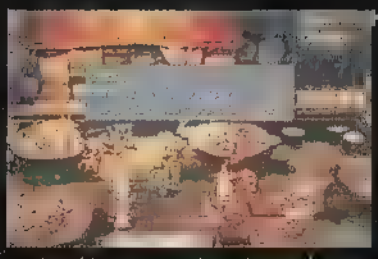


Vá para o outro lado da cidade e visite as lojas para comprar novos equipamentos e itens, depois vá para a torre do sino, ignorando Blank e Marcus no caminho. Na torre do sino você encontrará o moogle Stilzkin (ele venderá Phoenix Pinion, Hi-Potion e Elixir por 777 Gil), Kupó estará com ele. Entregue a carta dele, suba a escada e toque o sino para ganhar algumas cartas, depois vá ao teatro de Ruby.

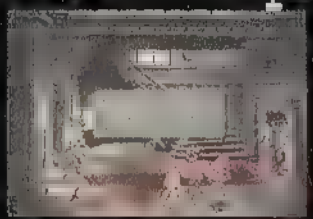
A cena mostrará Dagger e o Dr. Tot dará a ela uma Opal, uma Topaz e uma Amethyst. Pouco depois, Eiko se encontrará com o Dr. Tot e pedirá a ajuda dele para escrever uma carta romântica para conquistar Zidane. O Dr. Tot ficará sabendo que Eiko veio da lendária terra dos evocadores e ficará curioso. Depois de escrever a carta, Eiko tentará encontrar Zidane, mas ela se meterá em encrencas e pedirá para Baku entregar a carta.

PARTE-L A carta romântica das confusões

Fora do castelo, Baku discutirá com Steiner e em seguida irá para a cidade, deixando a carta de Eiko cair. Pouco depois Beatrix encontrará a carta, pensando que Steiner escreveu para ela. Mais tarde a cena mostrará Zidane pedindo a Baku para voltar para o bando, mas ele não será aceito. Vivi aparecerá convidando-o para ir visitar Dagger. Tendo controle sobre Zidane, vá para a entrada do castelo e uma ATE envolvendo Baku acontecerá.



Antes de entrar nas dependências do castelo, visite a loja de armas onde estarão os irmãos Nero. Você poderá participar de um minigame onde terá de adivinhar quem é quem, depois visite o teatro de Ruby e pegue 2680 Gil perto das mesas, só então vá para a entrada do castelo. Freya e Amarant farão uma disputa, mas Zidane apartará a briga e falará de seus sentimentos em relação a Dagger. Todos irão para o castelo, mas antes de subir no barco pegue uma Phoenix Pinion e 3927 Gil perto dos soldados.



Chegando na entrada do castelo, pegue um Ether e uma Phoenix Pinion, perto do rio, e um Lapis Lazuli atrás da fonte. Antes de entrar no castelo vá para o lado esquerdo da fonte, entre na torre e depois na porta à esquerda. Haverá uma estátua, mas ao invés de subir nela, examine a parede ao fundo para encontrar a moeda Leo. Vá para a entrada do castelo e Steiner estará expulsando Eiko, mas por causa de Vivi todos poderão ver a princesa. Dagger aparecerá para ver seus amigos uma última vez, pois ela assumirá o trono de Alexandria. Após a despedida, Zidane falará de seus sentimentos novamente e durante a noite, Eiko ficará irritada por Zidane demonstrar que gosta de Dagger.

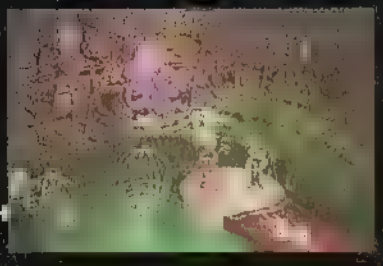
Blank e Marcus aparecerão trazendo a carta de Eiko e ouvirão alguém se aproximando, eles se esconderão, deixando a carta cair. Steiner a encontrará e em seguida Beatrix se aproximará, fazendo-o pensar que foi ela quem escreveu a carta. O clima romântico terminará com a chegada de Baku.

PARTE-M O torneio de cartas

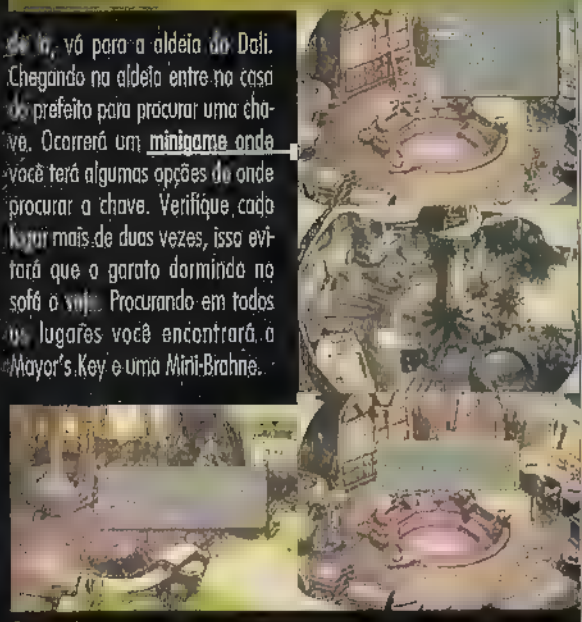
A cena seguinte mostrará Eiko chegando irritada na taverna, o Dr. Tot aparecerá para falar com ela a respeito do Mandain Sari. Eiko decidirá ajudá-lo mas preferirá conversar na casa dele, na cidade de Treno. Zidane aparecerá e dirá que irá com ela, pois acontecerá o Card Game Tournament e ele participará.

No final, todos irão para a cidade de Treno com o Dr. Tot; acontecerá uma ATE envolvendo Zorn e Thorn. Na cidade de Treno, Eiko sairá para conhecer o lugar e chamará Vivi. Os outros farão o mesmo e acontecerão muitas ATEs. Desça a escadaria e acontecerá uma ATE envolvendo Vivi, escolha a primeira opção para fazê-lo ir para sua casa. Você já conhece a cidade, então saia da torre, vá para mansão e escute a conversa das pessoas para saber que a Dark Meter será leiloada.

Entre no Synthesis Shop e compre novos equipamentos, depois visite a rainha Stella para trocar os moedas Stelazzio que você tem e vá para o Card Stadium. Em seguida acontecerá uma ATE envolvendo Eiko. Fale com o homem da portaria do Card Stadium para se inscrever e se estiver precisando de cartas, fale com o homem da portaria novamente para comprar. Então, entre no Stadium para iniciar a competição e, obrigatoriamente, vença as duas primeiras partidas, mesmo não sendo seguidas. Acontecerão algumas ATEs mostrando o passado de Amarant e o porquê dele odiar Zidane. Antes da terceira partida no Stadium, vá salvar seu progresso com o moogle. Feito isso, saia da cidade e vá para o South Gate.



Vá para a aldeia do Dali. Chegando na aldeia entre na casa do prefeito para procurar uma chave. Ocorrerá um minigame onde você terá algumas opções de onde procurar a chave. Verifique cada lugar mais de duas vezes, isso evitará que o garoto durmindo no sofá o veja. Procurando em todos os lugares você encontrará a Mayor's Key e uma Mini-Brahne.

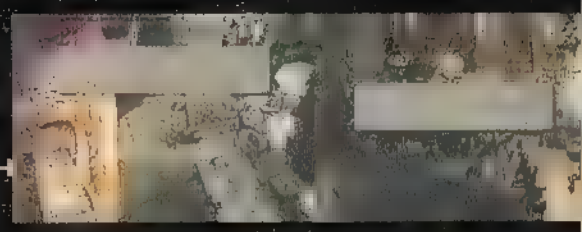


PARTE-N O confronto das poderosas Eidolons

Pegando estes itens, vá para o moinho de vento ao lado e abra a porta ao fundo. Você chegará em uma área onde encontrará dois baús contendo 30,000 Gil e Burman Coffee. Suba no moinho para pegar um Elixir e Cachusha nos baús, então saia de Dali e vá para o montanha ao lado. Fale com Morrid para entregar o café para ele e assim ganhar a miniatura da caravela voadora.

Cumprindo este evento, volte para Treno e vá ao leilão. Você poderá comprar muitos itens interessantes cada vez que entrar nele, tente comprar a Dark Matter (este item permitirá a Dagger evocar Odin), Une's Mirror, Doga's Artifact, Rat Tail e Griffin's Heart. Vendo estas quatro últimos para as pessoas perto da mansão onde você escutou a conversa do leilão (vendo para o nobre que passará diante da mansão, para o homem que sabe a escada ao lado e para o homem dentro do Sinthesys Shop).

Volte para o leilão e compre o item Magical Fingertip, salve seu progresso e vá para o Card Stadium enfrentar a última rodada do torneio. Erin, a navegadora do regente Cid, será sua adversária e derrotando-a ganhará uma Oglop Card e Rebirth Ring. Após o torneio Zidane conversará com o regente Cid, Eiko aparecerá dizendo que algo ruim acontecerá em Alexandria. A cena seguinte mostrará Kuja evocando Bahamut para destruir Alexandria. No hall do castelo, você terá de definir as tarefas dos cavaleiros e, feito isso, Beatrix e Steiner irão para a cidade. Configure seu equipamento e habilidades, depois ande por toda a cidade de Alexandria para matar algumas criaturas. Recarregue seu HP e MP se necessário e, quando acabar com todos os monstros da cidade, troque os equipamentos de Beatrix por outros mais fracos.



PARTE-O A derrota de Alexander

A cena voltará para Dagger, ela sentirá uma estranha força chamando-a. Suba a escada e vá para o quarto dela, entre na porta à esquerda para encontrar uma escadaria que o levará para o alto do castelo. Uma nova escadaria se formará, indo por ela Dagger chegará a uma área desconhecida. Enquanto isso, Zidane e os outros se aproximarão de Alexandria e Eiko escutará Dagger chamando-a.

Eiko pulará do airship para encontrar Dagger e ajudá-la a evocar Alexander, iniciando uma cena fantástica. Kuja ficará impressionado com o poder de Alexander e tentará dominá-lo, mas alguma coisa dará errado em seus planos. Dentro do castelo, Zidane e os demais procurarão por Dagger. Antes de ir para onde Dagger está, examine as bibliotecas e fale com as pessoas para evacuarem o castelo.

Na biblioteca da esquerda você poderá enfrentar o chefe opcional Tantarian, examinando o livro amarelo sobre a estante. Enfrentando-o, use a técnica Jump de Freya e ataques normais com os outros para o livro se abrir, mas seu grupo estará sujeito à ataques poderosos. Quando o livro se abrir em uma certa página, aparecerá um monstro azul. Ele usará apenas ataques de envenenamento, mas se você estiver com a habilidade Antibody não sofrerá danos.

Use apenas ataques mágicos no monstro ou ele se esconderá no livro e você terá de encontrá-lo novamente. Com Vivi, use a magia Fira, com Steiner use Fira Sword e com Zidane

use o Dyne Skill. Use Freya para encher o HP e MP de seu grupo. Quando o livro se fechar, use ataques normais para o monstro aparecer novamente.

Vencendo a batalha, vá para o andar de cima e visite as duas salas para falar com os cozinheiros e só então vá para a torre do castelo. Lá, Zidane pedirá para todos irem embora enquanto ele irá atrás de Dagger. Subindo a escadaria, a cena mostrará o fim de Alexander e o salvamento de Dagger e Eiko. Os três conversarão um pouco e logo fugirão da cidade de Alexandria, que será destruída em seguida.

PARTE-P Em busca da poção mágica

No dia seguinte, Zidane acordará dentro do castelo de Lindblum. Pegue um Egoist's Armelet e um Elixir nos baús, depois fale com o moogle Mogki que lhe entregará uma carta. Quando descer as escadas Blank aparecerá.

Fale com ele e escolha a primeira opção para saber que Dagger está no topo to castelo, em seguida use o elevador e vá falar com ela.

Dagger estará silenciosa e Zidane a deixará sozinha para pensar um pouco. Quando você descer, Blank aparecerá dizendo que o regente Cid quer falar com você. Entre na sala ao lado, fale com o guarda no andar superior e entre na porta. Na sala de conferência, Eiko irá atrás de Dagger e todos tentarão encontrar um meio de deter Kuja. A cena mostrará Dagger pensando na perda de sua mãe e no reino de Alexandria.

Na sala de conferência, todos saberão que Kuja roubou a airship de Cid e planeja explorar a fraqueza dos reinos que restaram. O Dr. Tot aparecerá e perguntará sobre a princesa, Eiko chegará dizendo que algo estranho aconteceu com Dagger. Volte para o quarto onde Zidane acordou e lá todos perceberão que Dagger não consegue falar. O Dr. Tot concluirá que o trauma de perder a mãe e o reino de Alexandria fizeram isso com ela e só o tempo poderá ajudá-la.

Zidane e o Dr. Tot falarão com o regente Cid e pretendem tomá-lo humano novamente, mas para isso será necessário encontrar três itens especiais. Saia da sala do trono e vá para a cidade, uma ATE envolvendo o bando Tantalus acontecerá. Pegue o elevador e desça no Mid Level, em seguida saia do castelo e vá para o Theater District. Lá você encontrará alguns habitantes de Cleyra e uma ATE envolvendo Freya acontecerá. Depois da conversação entre na casa do pintor Michael à sua direita. Fale com ele para saber sobre um dos itens que procura, depois examine a mesa diante da escada para encontrar o Strange Potion e pegue também um Lapis Lazuli no baú.

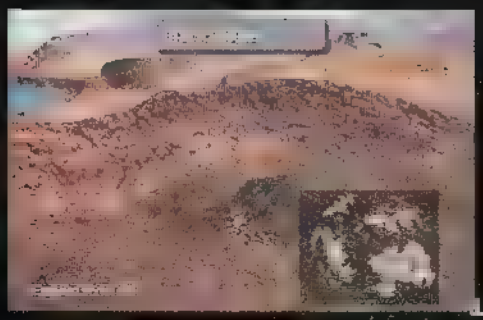
Agora vá visitar o bando Tantalus e Zidane pedirá a Cinna o Unusual Potion. Logo depois que Zidane for embora, volte e entre na construção onde Cinna e os demais estão trabalhando, lá você pegará 4826 Gil, 970 Gil e 1273 Gil nos baús. Só então volte para a estação e vá para o Business District.

PARTE-Q O esconderijo de Kuja

Entre no hotel no outro lado da rua e entregue a carta para o moogle Moodan no segundo andar. Depois vá para a praça no fundo da cidade, mas na tela seguinte examine a casa do lado esquerdo para pegar a moeda **Sagittarius**. Entre na casa no meio da praça, para pegar um Elixir e um Remedy, depois vá para a praça do lado direito e lá fale com a mulher do outro lado da fonte. Ela entregará o Beatiful Potion, vá então volte para o castelo para falar com o regente Cid.

O Dr. Tot usará os itens no regente Cid mas ele será transformado em **sapo**. O único jeito de ajudar o regente Cid é encontrando sua esposa que foi raptada por Kuja. Artania explicará o que aconteceu aos integrantes do grupo e todos irão atrás de Kuja.

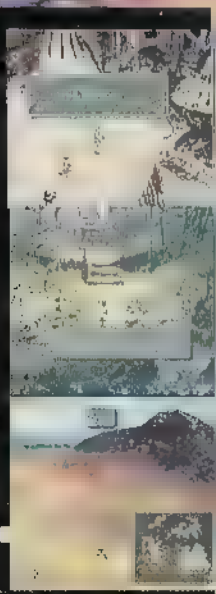
Para saber onde ele está, você terá de visitar a Black Mage Village. Terminando a reunião, vá para o elevador do castelo (uma ATE envolvendo Quina acontecerá) e escolha a opção Base Level. Pegue o transporte da direita e, quando descer dele, pegue um Chimera Armlet no baú ao fundo e siga para o lado oposto. O navio Blue Narciss estará pronto para partir e ao entrar nele, Quina se unirá ao grupo. Antes de partir escolha seus personagens (evite escolher Dagger por enquanto, os comandos delas falharão com freqüência) e quando voltar ao mapa você terá controle sobre o navio.



Siga para o Outer Continent rumo a **Black Mage Village**, mas antes passe em Alexandria e vá na cidade falar com uma garotinha brincando no portão de entrada do castelo para pegar a Alexandria Card.

Quando você chegar na Black Mage Village o lugar estará deserto, Vivi irá ao cemitério e encontrará um Black Mage. Ele explicará que os outros seguiram Kuja. Depois vá para o final da aldeia encontrar Vivi e dois Black Mages comemorarão o nascimento de um chocobo.

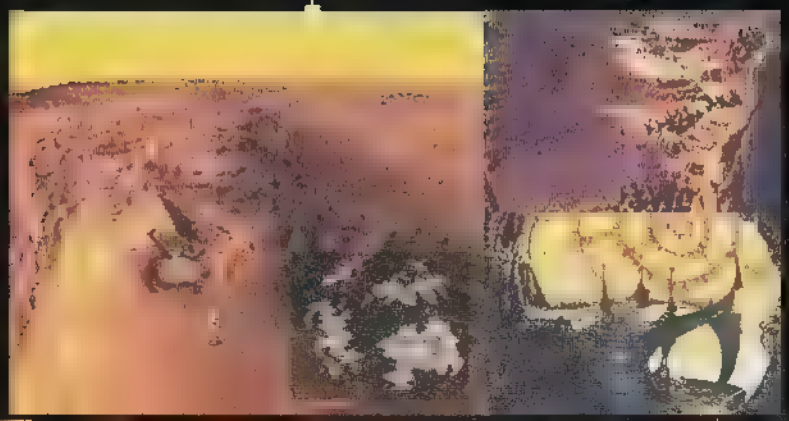
O outro Black Mage aparecerá e dirá onde Kuja está. Após o diálogo, saia da aldeia e volte para o navio. Contorne este continente até encontrar uma área deserta com **redemoinhos** de areia, pise em um deles e use o botão de ação. Um dos redemoinhos é a entrada secreta do castelo de Kuja.



PARTE-R Os segredos do castelo de Oeilvert

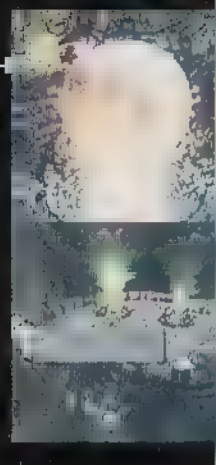
Seu grupo será aprisionado e **Kuja** fará uma proposta a Zidane onde ele terá de ir ao castelo Oeilvert pegar a Gulug Stone. Neste lugar a magia não funciona, portanto leve personagens que usem ataques normais. Se Zidane cumprir a tarefa, Kuja libertará seus amigos.

Controlando Zidane siga para a airship que o levará ao seu destino. Dentro da airship Zorn e Thorn provocarão Zidane, mas serão ignorados. Chegando no novo continente você voltará ao mapa, tente entrar na airship para comprar itens com **Zorn e Thorn**.



Siga por entre as montanhas, traçando o caminho: direita, esquerda e direita para chegar ao castelo Oeilvert.

Ao chegar no castelo, fale com o moogle Mimoza para pegar uma carta, atualizar seus equipamentos e salvar seu progresso. Depois, vá para o castelo e chegando nele a grande porta se abrirá. Lá dentro, pegue um Remedy atrás da escada e suba esta para pegar um Rising Sun à direita. Vá para a esquerda pegar um Elixir e mexa em um globo para fazê-lo funcionar. Desça a escada e siga para a esquerda, examine a área luminosa e aparecerá o holograma de um **planeta**. Pegue a Diamond Sword no baú abaixo e dê a volta no holograma para pegar uma Shild Armor. Siga o caminho de baixo, haverá quatro fontes luminosas na sala. Examine-as e pegue uma Power Vest e uma Feather Boots, as fontes luminosas mostrarão hologramas de protótipos de airships. Siga a entrada ao lado para atravessar uma grande ponte, no meio do caminho haverá uma esfera que mostra slides explicativos dos mundos Terra e Gaia. Atravesse a ponte e vá para a porta **azul** trancada à esquerda na sala seguinte.



PARTE-S Um outro mundo

Dentro desta, haverá uma câmara onde seres estranhos explicarão sobre o mundo Terra. Depois volte para o hall de entrada e vá para a direita. Fale com o moogle Mooel e salve seu progresso, examine o chão luminoso para o **holograma** de dois planetas aparecerem, atrás deste holograma pegue uma Gaia Gear. Vá no caminho à direita, pise na plataforma e use o botão de ação para chegar em outra câmara. Lá, você enfrentará o guardião Ark, use e abuse de ataques normais e com Zidane use o comando Steal para tentar roubar uma Holy Lance, Power Vest e Elixir.

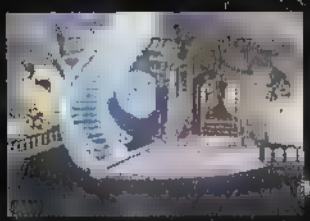
Vencendo a batalha, Zidane pegará a Gulug Stone e a cena voltará para o castelo de Kuja, que dará um certo tempo para Zidane voltar ou os amigos dele morrerão. O regente Cid abrirá os outros e, depois que os Black Mages forem embora, siga para o lado direito para encontrar um monstro enjaulado. Você terá de pegar a chave na jaula sem chamar a atenção do monstro. Você terá de se fingir de estátua, então quando o monstro estiver de costas aperte ● repetidamente para se mover. Quando o monstro se virar, fique parado. Você terá seis minutos para cumprir esta tarefa e ao pegar a chave, use o balanço ao fundo para chegar na **ampulheta**. Haverá quatro opções, escolha a terceira para aparecer outras quatro. Agora escolha a quarta e depois a segunda, Cid mudará a posição da ampulheta dando mais tempo para libertar o outros.

Com os outros personagens livres, entre na sala onde Cid virou a ampulheta e fale com o moogle Mojito para pegar uma carta (compre alguns itens se precisar e salve seu progresso). Volte para a área anterior e siga para a esquerda. Ao subir a escada haverá duas estátuas de anjos, examine a da esquerda para acender um candelabro. Depois examine a esfera que aparecerá à direita para pegar o Promising Ring. Mais adiante haverá três estátuas, examine os dois gárgulas e por último o anjo. Tente ir para a esquerda e um caminho aparecerá, acione o candelabro no final dele e siga para a entrada à esquerda das estátuas.

PARTE-T O guardião do castelo do deserto

Outra escadaria o levará para um pátio separado por colunas, acione as três tochas para abrir a passagem. Chegando do outro lado, acione a tocha inferior esquerda e volte para acionar as tochas que estão protegidas por colunas. Depois, acione as **tochas** restantes e pegue o Anklet no pedestal.

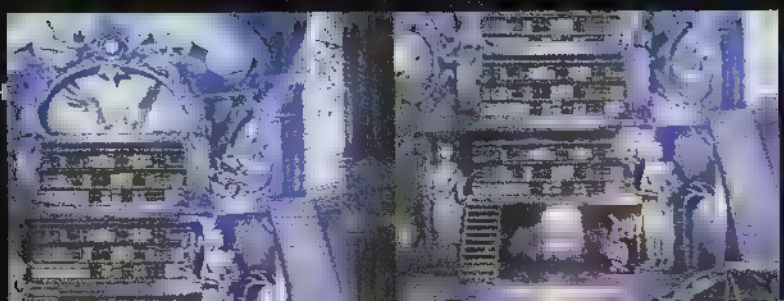
Siga para a passagem à direita e onde encostado à parede para acender mais um candelabro. Pegue a Shield Armor e suba a escada no final do caminho. No andar de cima acione o candelabro ao lado da escada e no final você chegará a uma **biblioteca**. Acenda o candelabro do outro lado, para uma escada aparecer. Suba esta e acione o candelabro no andar de cima, entre na passagem para pegar um N-Kai Armelet.



No biblioteca, acenda o candelabro no segundo andar da estante de livros e acenda dois candelabros no caminho. Volte para a biblioteca e acenda o candelabro restante para revelar uma passagem, onde haverá outro candelabro. Depois, siga para o lado esquerdo da biblioteca e fale com o moogle Mogsam, entregue a carta dele e salve seu progresso. Continuando para o esquerda, você chegará a uma sala dividida ao meio. Examine o gárgula à direita e acenda os dois candelabros para pegar o Black Hood, depois vá para o outro lado e acenda os outros três candelabros para pegar o Venetia Shield.

Feito isso, apague os candelabros deixando aceso apenas o que está à direita do gárgula e faça o mesmo no gárgula anterior para revelar uma **escada** mágica. Atualize o equipamento de seus personagens, mas não equipe nenhum dos itens coletados com os candelabros. No final da escada, examine o candelabro e o inimigo Valia Pira aparecerá. Use a evocação Leviathan com Dagger, além de usar a magia Reflect em um dos personagens.

Após a batalha, acione o candelabro no final e fique sobre a área luminosa. A cena voltará para o airship onde Zidane e os demais já estará de volta, entre no castelo e Kuja mandará Zidane entrar em seus aposentos.



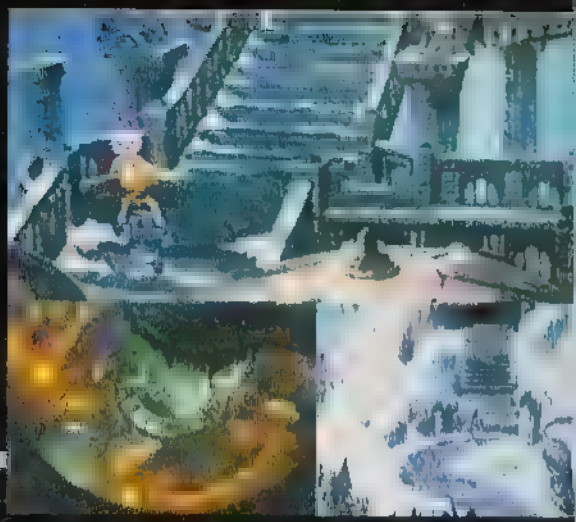
PARTE-U O templo de Esto Gaza

Kuja tentará enganá-lo mostrando uma ilusão, mas os amigos de Zidane chegarão. Eiko será capturada. Kuja pegará a Gulug Stone e fugirá. Forme um novo grupo e antes de sair da sala, pegue a Naminguay Card ao lado da mesa à esquerda (próximo a tela). Vá para o teletransporte esquerdo e siga para onde estava a airship. Mais adiante haverá uma plataforma, onde o grupo decidirá seguir Kuja. Examine a alavanca ao lado para descer uma escada e desça por ela.

A perseguição terminará no Lost Continent. Tenha Vivi, Steiner e Dagger em seu grupo, então vá para a cidade de Esto Gaza à esquerda. Entre no prédio ao fundo para encontrar Bishop, que dirá que Kuja e os Black Mages entraram no vulcão Mount Gulug levando uma garotinha.

Você poderá seguí-los indo à esquerda, mas antes vá para a direita e dê a volta por trás da estrutura central para pegar uma Wing Edge. Atualize seus equipamentos com o vendedor e só então siga Kuja. Chegando atrás da cidade, fale com o moogle Mogrika e pegue uma carta com ela. Siga o caminho à direita para chegar ao Mount Gulug (acione as habilidades Body Temp, Locomotion e Antibody).

Do ponto de entrada vá para a casa à esquerda e vasculhe o local para pegar 9693 Gil ao lado da porta. No andar de cima, pegue um Ether nos escombros e siga a entrada à esquerda para chegar a uma plataforma de madeira, onde pegará um Red Hat. Volte para a entrada deste lugar e siga para a direita até chegar a um poço. Indo para a direita deste, você chegará a uma área onde pegará a Golden Hairpin no baú. Volte até o poço, desça na corda e no poço abaixo examine a alavanca à esquerda. Escolha a segunda opção três vezes para baixar a corda. Indo à esquerda do poço você pegará um Demon's Mail no baú.

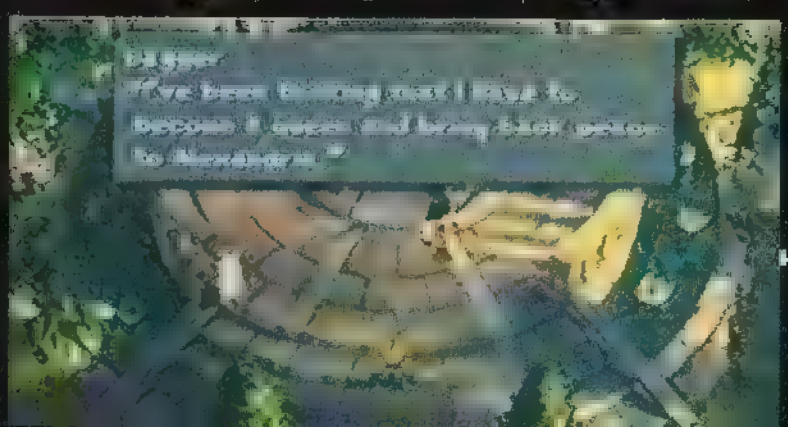


PARTE-V Descobrindo o segredo de Kuja

Depois, vá para o lado direito do poço para encontrar o moogle Moolan, entregue a carta dele e pegue outra. Continue indo para a direita e no final do caminho você pegará uma Gaia Gear. Feito isso volte ao poço e vá novamente para o lado esquerdo. Entre na passagem da parede para encontrar o moogle Magtaka (compre muitos Hi-Potions com ele), entregue a carta e desça o poço.

Você será atacado e, vencendo a batalha, aparecerão Zorn e Thorn tentando extrair as Eidolons de Eiko. Mog irá revelará uma poderosa Eidolon chamada Madeen e Eiko ganhará o item Ribbon para evocá-lo. Vivi perseguirá Kuja enquanto Zorn e Thorn se transformarão no inimigo Meltigemini. Use a magia Mini com Dagger ou Eiko, além de evocar os Eidolons mais forte que tiver. Com Zidane tente roubar uma Demon's Vest, Golden Hairpin e Vaccine.

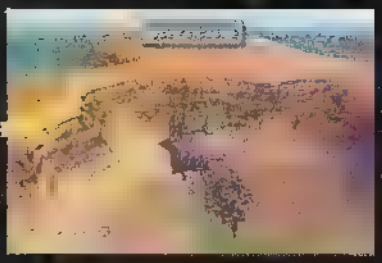
Após a batalha, Vivi aparecerá com dois Black Mages e logo depois uma voz de mulher será ouvida. Zidane encontrará Lady Hilda, a esposa do regente Cid, e todos voltarão para Lindblum. Quando Zidane acordar, fale com o moogle Magki para pegar uma carta e siga para a sala de conferência. Lady Hilda contará que Kuja planeja aumentar seus poderes com a energia deste planeta. Acontecerão alguns ATE durante a explicação e depois você terá de ir para o Ipsen's Castle. Antes você terá de encontra Dagger que está em algum lugar de Alexandria. Todos procuram por ela, enquanto Zidane estará quase desistindo. Baku aparece para levá-lo até Beatrix que dará o Kiki Garnet para você entregar para Dagger (este item permitirá evocar Bahamut). Após receber o item, Zidane encontrará a princesa no do túmulo de sua mãe.



PARTE-W Os mistérios do castelo de Ipsen

Dagger voltou a falar e decidirá seguir com Zidane para derrotar Kuja. Em seguida, todos estarão na airship Hilda Grade 3, monte um grupo e siga para o **Ipsen's Castle** que estará marcado no mapa. Volte à cabine da airship apertando ▲, entre na porta ao fundo e continue até encontrar Amarant. Examine a parede ao lado da escada para pegar um Tent.

Chegando em Ipsen's Castle, equipe as armas mais fracas para causar grandes danos nos inimigos deste lugar. Amarant decidirá entrar sozinho e, quando você entrar no castelo, pegue o item Dagger e a moeda **Aquarius** entre as colunas laterais. Siga para a porta ao fundo e pegue uma Cat's Claws no baú do outro lado. Fale com o moogle Kumool (compre armas melhores mas não equipe-as) e deslize no poste adiante. Na parte de baixo, suba a escada ao lado e você chegará a uma escada ao lado de passagem. Subindo a escada, escolha a segunda opção para descer na plataforma à esquerda e



pegar um Javelin, depois desça a escada e suba novamente escolhendo a primeira opção para descer à direita e pegar uma Broadsword. Desça a escada e na plataforma de baixo suba a outra escada na parede. Desça na plataforma ao lado para pegar um Rod no final, depois suba a outra escada nesta plataforma para chegar a uma câmara.

Examine a parede com uma figura no chão, que é uma passagem secreta. Mexa na parede e escolha as opções nesta ordem: Examine, Push, Pound e Think. Depois escolha as opções Push e Pound para fazer aparecer uma nova opção. Use esta e depois escolha a opções Rest para abrir a passagem e do outro lado pegue um Barette à direita. Volte para a sala anterior e suba no elevador de pedra ao fundo para chegar em outra câmara, onde Amarant dirá que chegou primeiro e por isso poderá deixar o grupo. Vasculhe o mapa na parede e pegue o Fire Mirror, Water Mirror, Wind Mirror e o Earth Mirror.

Ao tentar sair o **guardião** aparecerá para impedí-lo, use a magia Firaga de Vivi e a evocação Ifrit ou Bahamut com Dagger, ou Phoenix com Eiko. Com os outros use ataques normais e tente roubar um Orichalcon, Mythril Claws e Elixir.

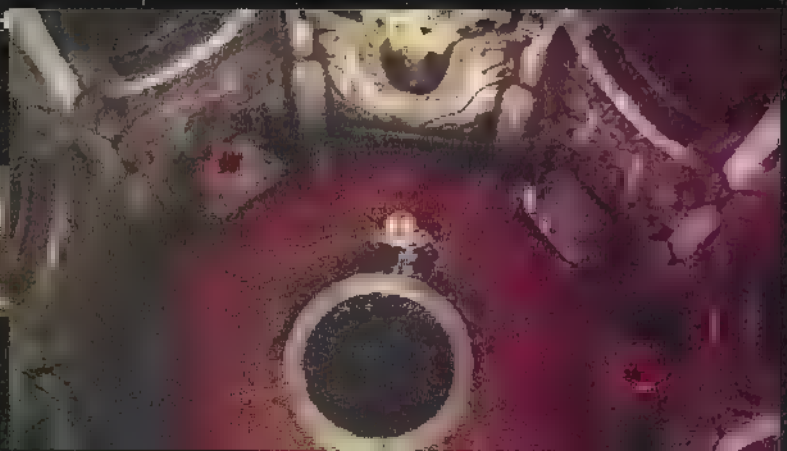
PARTE-X Os quatro santuários do mundo de Gaia

Derrotando o guardião, saia da câmara e volte até o moogle. Vivi quase cairá em um alçapão, pise no que está ao fundo da sala para pegar a Maiden Prayer. Depois volte até o moogle, salve seu progresso e, quando chegar no hall de entrada do castelo, haverá uma porta aberta abaixo na plataforma. Entre nela e no final do caminho você encontrará um elevador. Antes de entrar nele, pegue a Air Racket no baú ao fundo.

Use o elevador para chegar a uma sala com uma espada presa na parede. Pegue a Golem's Flute no baú e observe que existem dois vasos e três mesas. Pegue o **vaso** da direita e coloque-o na mesa do meio, pegue o vaso da esquerda e leve-o para a mesa da direita. Vá trocando os vasos de mesa, seguindo no sentido anti-horário e você pegará o Ancient Aroma (equipado em Dagger, aumentará o poder do Eidolon Odin).

Agora saia do castelo, mas Amarant ficou para trás e Zidane voltará para buscá-lo. Vá até aquele moogle e suba no poste para pegar uma Fork e uma Mage Staff no candelabro. Depois desça do poste e no andar de baixo, venha para perto da tela para encontrar Amarant e convencê-lo a continuar no grupo. Ao sair do castelo, todos planejarão abrir o portal para o mundo de Terra e você terá de encontrar quatro santuários. O primeiro santuário é o de Água, ele está ao sul de Ipsen's Castle. Lá você deixará Eiko e Dagger.

Agora você terá de encontrar o santuário de Fogo, vá até Esto Gaza e localize uma **montanha** expelindo lava neste continente. Amarant e Freya se encarregarão deste santuário. Siga para o santuário do Vento, localize uma rachadura na montanha ao sul do Oeilvert para deixar Vivi e Steiner. O último santuário é o de Terra, vá ao Desert Palace e procure um lugar com uma rachadura no chão e fortes tremores.



A ENTIDADE SUPREMA

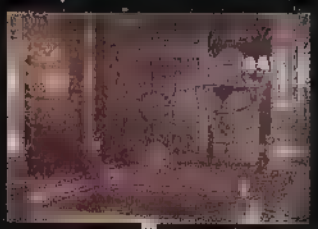
QUARTO CAPÍTULO

Kuja planeja usar a energia do mundo de Gaia para aumentar seus poderes, por isso todos correm contra o tempo.

Para encontrar o inimigo, Zidane e seus amigos usaram as quatro chaves nos santuários e assim pretendem abrir o portal para um mundo estranho chamado Terra, onde muitas revelações estarão por vir.

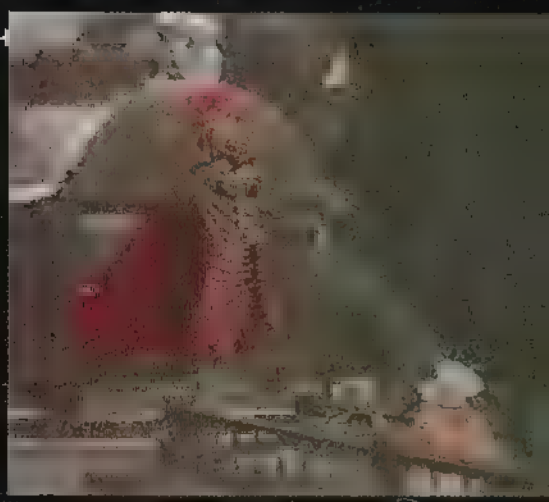
PARTE-A O portal para o mundo de Terra

Zidane e Quina ficarão no santuário da Terra e a primeira coisa a fazer será ativar as habilidades Auto-Float, Auto-Regen ou Auto-Potion, High Tide e Counter. Equipe suas melhores armas e quando estiver pronto, desça a escadaria. Ao passar no corredor, uma **armadilha** será acionada, então aperte o botão de ação logo que aparecer o "!".



Haverá transições de cenas entre todos os personagens, mostrando as situações que estarão passando em cada santuário. Na câmara principal vá para Quina e examine o altar, para enfrentar o **guardião**.

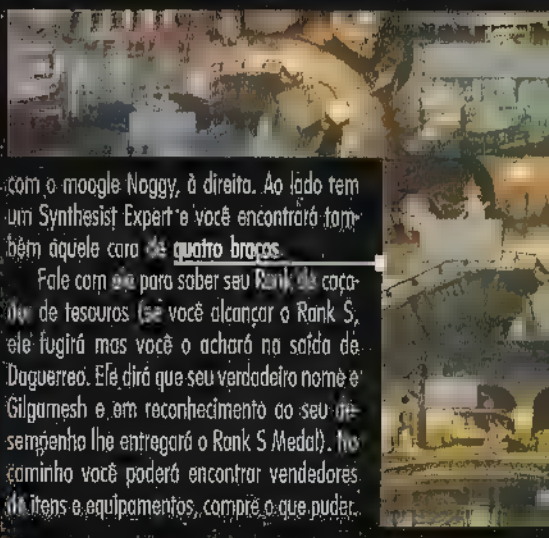
Use a magia Mighty Guard e depois Bad Breath caso tenha aprendido estas com Quina. Com Zidane use ataques normais até entrar em Trance, depois use o comando Dyne e escolha a opção Grand Lethal (você pode tentar roubar um Rubber Suit e Avenger). Vencendo a batalha, um portal para o outro mundo se abrirá. Zidane recolherá seus amigos nos outros santuários e no airship. Amarant perguntará qual a motivação de Zidane para continuar, escolha uma das três opções que aparecer e monte seu grupo.



PARTE-B Visitando a cidade de Daguerreo

Vá para Ipsen's Castle e em seguida siga em linha reta para o sul. Assim você encontrará uma montanha com duas cachoeiras onde estará a entrada de Daguerreo. Ao entrar, vá para a esquerda para chegar a uma biblioteca com um homem lendo em cima de uma coluna. Do lado direito das colunas existem alavancas, acione a **alavanca** da esquerda (terceira opção), e depois suba na plataforma para examinar um buraco na parede.

Ao lado das alavancas há uma estaca, pegue-a para travar a plataforma e depois acione a alavanca da direita (primeira opção). Quando a plataforma descer, suba nela para acessar o andar de cima e fale com o vendedor para comprar novos equipamentos. Agora, siga para a entrada de Daguerreo e vá para o outro lado, passando em um caminho com água. Examine este caminho para pegar a moeda Capricorn e na tela seguinte use a plataforma para falar com o moogle Noggy, à direita. Ao lado tem um Synthesist Expert e você encontrará também aquele cara de **quatro braços**.

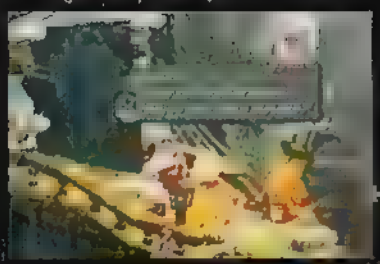


Fale com ele para saber seu Rank de caçador de tesouros (se você alcançar o Rank S, ele fugirá mas você o achará na saída de Daguerreo. Ele dirá que seu verdadeiro nome é Gilgamesh e em reconhecimento ao seu desempenho lhe entregará o Rank S Medal). No caminho você poderá encontrar vendedores de itens e equipamentos, compre o que puder.

PARTE-C Eventos paralelos

Acione o pedestal do lado de uma porta e chegando ao final do caminho à esquerda, fale com o velho perto da estante de livros. Dê a ele a Magical Fingertip que você comprou no leilão de Treno. Em troca ganhará a espada Excalibur.

Fale com o velho na estante para ter acesso ao segundo andar na entrada de Daguerreo. Falando com as pessoas, entregue a Namingway Card e você poderá renomear um de seus personagens. Cumprindo estes eventos em Daguerreo, volte para a entrada e examine o mosaico ao fundo. Gaste todos os Ore que tiver para ganhar algumas Aquamarine.



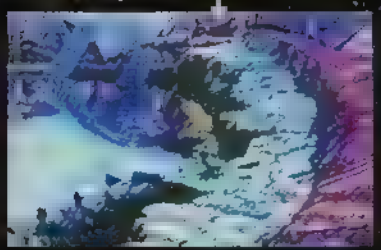
Feito isso visite Gizamaluke's Grotto e troque Kupo Nuts com a família moogle na sala ao lado do sino para ganhar itens. Depois, visite a cidade de Treno, mas antes vá na caverna Quan's Dwelling no final da floresta. Tenha Quina e Vivi em seu grupo e reviste o primeiro parte da caverna. Pegue os itens e desça o corda no final, à esquerda. Na parte de baixo vá pegar o item do baú e examine os pedras ao lado para encontrar a moeda Scorpio. Suba a corda e entre na caverna ao fundo, onde Quina sonhará com muita comida e depois da alucinação você verá Quan, o espírito do avô de Vivi.

Quale aparecerá e você ficará sabendo alguns detalhes, após a reunião procure por itens perto do relógio. Se quiser, vá para Qu's Marsh tente pegar 99 sapos e assim você enfrentará Quale. Derrotando-o, você ganhará a Gastro Fork para Quina (na batalha tente roubar um Glutton's Robe, Robe of Lords e Ninja Gear com Zidane). Use sua airship para visitar todos os South Gates perto de Lindblum, para encontrar mais um moogle. Volte para Alexandria e vá falar com os moogles dentro da torre do sino.

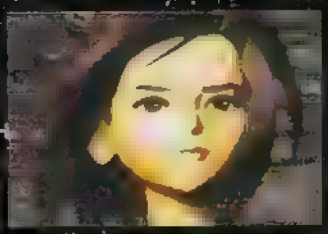
Visite a Chocobo's Forest atrás de Lindblum e fique participando do jogo Chocobo Hot & Cold para encontrar todas as demais localizações dos tesouros espalhados no mundo (este é bem demorado). Cumprindo estes eventos não obrigatórios, siga para Esto Gaza e visite o pequeno continente ali perto para entrar no mundo de Terra.

PARTE-D Um mundo muito estranho

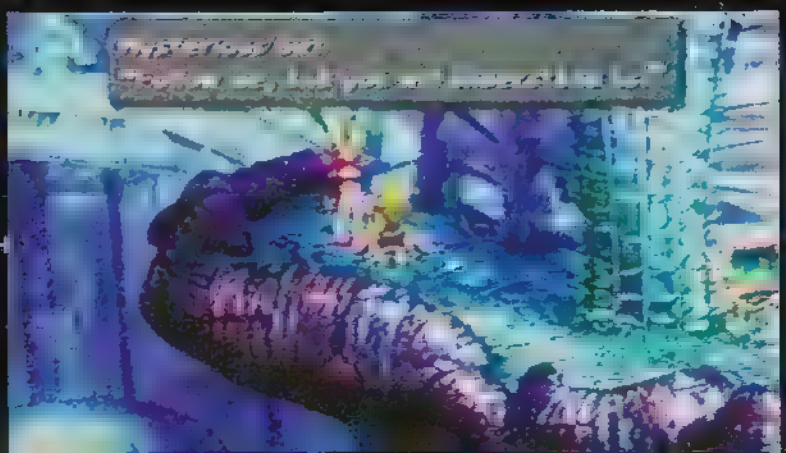
Chegando no mundo de Terra, Zidane receberá a visita de Garland que dará algumas explicações e desaparecerá. Dagger chegará em seguida, escolha seu grupo e vire para a direita. Zidane avistará uma garota misteriosa que sairá correndo, siga-a mas não esqueça de vasculhar o caminho ao lado para pegar uma Coronet e Dragon Wrist.



Na tela seguinte, pegue o Elixir e continue seguindo a garota, desça na teia luminosa para pegar um Remedy. E, na teia seguinte, escolha opção do meio para descer até a garota, pegue o Demon's Vest e a garota conversará com Zidane. Mais adiante ela o mandará atravessar a ponte e no final do caminho, subindo as escadas, a garota dirá que Zidane finalmente chegou em casa, a cidade de Bran Bal. Uma cena mostrará Dagger tendo uma visão familiar que a fará desmaiar.

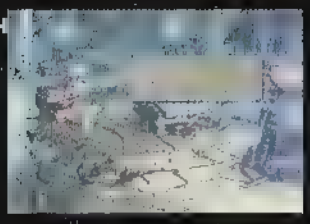


Você terá de achar um lugar para deixar Dagger descansar. Monte um novo grupo e desça a escada à esquerda. Haverá pessoas iguais a Zidane, entre no estabelecimento adiante para deixar Dagger descansando. Eiko estará procurando medicamentos mas os habitantes não a ajudarão. A garota misteriosa pedirá para Zidane a encontrar mais tarde. Depois que Dagger despertar todos planejaram o que fazer e Zidane sairá. Entre no estabelecimento ao lado e desça a escada para encontrar a garota misteriosa. Ela explicará um pouco sobre este mundo, os habitantes são chamados de Genoma pois são fabricados em câmaras especiais. Examine os cantos para encontrar itens, Zidane ficará confuso com o que descobre.

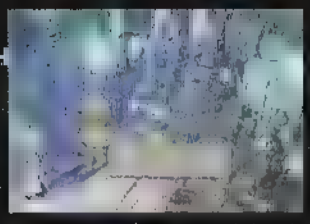


PARTE-E A origem de Zidane

Suba a escada para ouvir mais explicações e descobrir que Garland está envolvido com tudo o que acontece neste mundo e em Gaia. A cena mostrará **Eiko** preocupada com Zidane e ela sairá para procurá-lo, acontecerão algumas ATEs envolvendo Quina, Vivi e Amarant, onde Zidane mudará sua personalidade e sairá à procura de Garland.

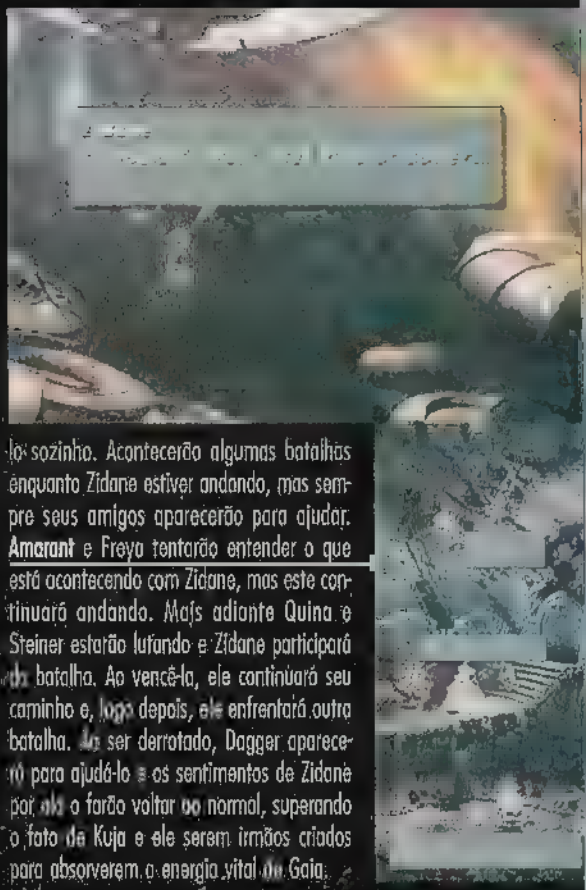


Antes de sair da sala com Eiko, pegue um Elixir ao fundo e visite o estabelecimento ao lado para encontrar Quina. Entre no estabelecimento vizinho para achar o moogle **Moorock** que venderá bons equipamentos para você, pegue também um Wing Edge no baú. Vá falar com Vivi e continue indo para a esquerda, onde encontrará Amarant. Siga a passagem central para encontrar aquela garota misteriosa, Eiko ficará sabendo que Zidane foi para um lugar chamado Pandemonium.



Ela voltará para avisar os outros, enquanto isso Zidane encontrará Garland. Fique seguindo Garland para saber de tudo que acontece neste mundo. Zidane descobrirá que ele e Kuja são criações especiais de Garland, que almeja absorver a força vital do mundo de Gaia para restaurar o mundo de Terra, que foi quase totalmente destruído no passado. Depois de muitas explicações Zidane não concordará com a atitude de Garland, destruir Gaia para salvar Terra, mas antes de agir ele desmaiará.

A cena mostrará Kuja e logo depois Zidane estará pensando em seus amigos e em tudo que enfrentou até agora, mas sabendo de sua origem ele perderá todas as suas esperanças e não se importará com mais nada ou ninguém. Eiko e Vivi o acordarão, mas Zidane sairá desorientado pedindo para deixá-lo sozinho. Acontecerão algumas batalhas enquanto Zidane estiver andando, mas sempre seus amigos aparecerão para ajudar. **Amarant** e Freya tentarão entender o que está acontecendo com Zidane, mas este continuará andando. Mais adiante Quina e Steiner estarão lutando e Zidane participará da batalha. Ao vencê-la, ele continuará seu caminho e, logo depois, ele enfrentará outra batalha. Ao ser derrotado, Dagger aparecerá para ajudá-lo e os sentimentos de Zidane por ela farão voltar ao normal, superando o fato de Kuja e ele serem irmãos criados para absorverem a energia vital de Gaia.



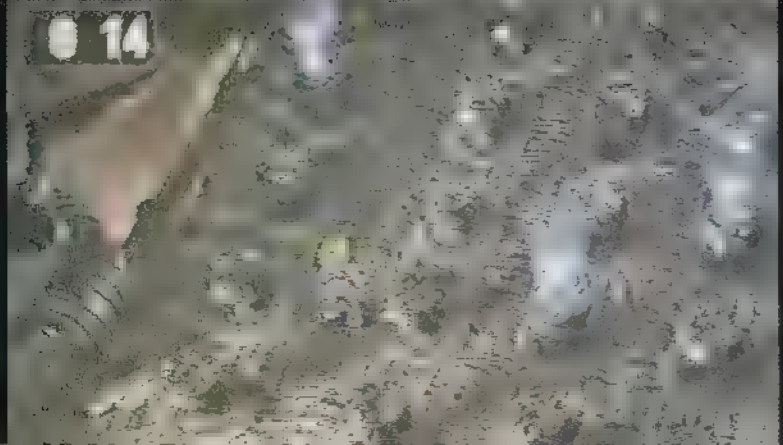
PARTE-F Mudando o destino da vida

Dagger, Steiner e Quina convencerão Zidane a continuar lutando no que ele acredita. Volte para a área anterior, onde encontrará o restante do grupo, o moogle Moorock estará vendendo equipamentos. Escolha seu grupo e volte até onde Zidane estava desmaiado para pegar a Holy Miter.

Agora, faça o caminho de volta e você encontrará um lugar cheio de **luzes azuis**. Ative o painel para ligar a ponte de energia do outro lado, você terá trinta segundos para atravessar esta área. Se você encostar em uma das luzes azuis quando se ascenderem, você entrará em batalha. Após cruzar a ponte, a câmara seguinte terá um **painel** que acionará um elevador. Escolha o número três e siga para a sala seguinte, dependendo do número que você deixar acionado no painel, vá para as pontas de plataforma para o elevador descer. Você só conseguirá subir no elevador indo na ponta certa da plataforma.

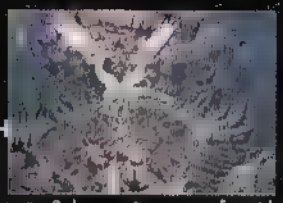
Chegando ao topo desta câmara, use o elevador para pegar 20007 Gil no baú, depois volte para a sala do painel. O grupo estará lá e Zidane pedirá ajuda para usar o elevador. Vá para a sala do elevador e siga até o topo da subida, então mude para o grupo da sala do painel e escolha o número quatro, fazendo o elevador ficar ajustado com a plataforma que o levará para uma sala. Nesta, vá para o círculo luminoso do canto inferior esquerdo para ser transportado para uma câmara.

Use os demais teletransportes para chegar no moogle **Mozme**, entregue o carta dele e salve seu progresso. Leve Vivi, Dagger e Steiner preferencialmente no grupo, equipando-os com o que tiver de melhor. Deixe todos com a habilidade Insomniac e Locomotion ativadas, pois você enfrentará três batalhas seguidas cruzando o portal adiante.



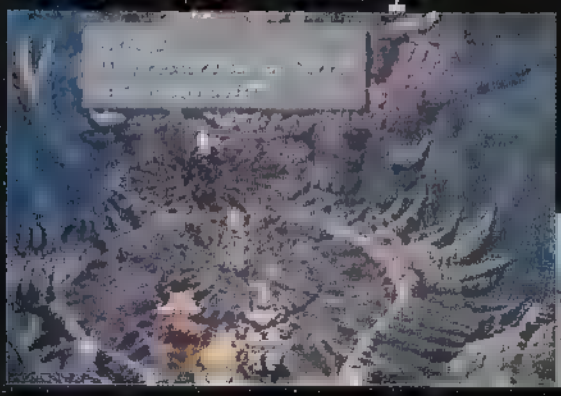
PARTE-G O grande poder de Kuja

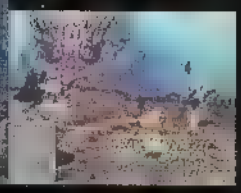
Garland estará prestes a cumprir suas metas e Zidane o impedirá. Porém o dragão de Kuja aparecerá para enfrentá-lo. Use a magia Thundaga de Vivi e Thundaga Sword com Steiner. Use a evocação Bahamut ou Odin com Dagger e ataques normais com Zidane (tente roubar um Kaiser Knuckles, Dragon Mail e Elixir). Vencendo esta batalha, Garland o enfrentará. Continue usando o mesmo esquema de ataque e use a magia Reflect da Dagger



em dois personagens. Com Zidane, tente roubar um Dark Gear, Ninja Gear e Battle Boots. Vencendo a batalha, Kuja aparecerá abordo da airship Invencible e descerá para enfrentá-lo. Mantenha o ritmo de magias Thundaga com Vivi, Thundaga Sword e Bio Sword com Steiner.

Use a magia Reflect de Dagger em um personagem e fique evocando Odin. Mantenha ataques normais com Zidane (tente roubar o Light Robe, Carabini Mail e Ether). Derrotando Kuja, ele finalmente concluirá seu plano manifestando o poder de Trance. Garland dirá que Kuja é igual aos Black





Mages que ele fez morrerá em pouco tempo. E não aceitando morrer, Kuja iniciará a destruição da Terra e todos terão de fugir. Zidane terá de salvar os habitantes de Bran Bal e Dagger o acompanhará. Atravesse a ponte de energia à direita para chegar a uma estrutura com olhos. O restante do grupo buscará a airship Invencible.

Com Zidane, volte para Bran Bal e você encontrará aquela garota misteriosa. Ela dirá que seu nome é Mikoto e concordará em fugir. A cena mostrará todos voltando para Gaia e, dentro da airship, Amarant dirá que Kuja não morreu e provavelmente destruirá Gaia. Seu grupo visitará a Black Mage Village e deixará os habitantes de Bran Bal.

PARTE-H Entrando no castelo de Memoria

Dagger, Zidane e Steiner comentarão sobre o plano de Kuja em destruir Gaia e tentarão impedí-lo. Monte seu grupo, entre na airship Invencible e volte para a sala anterior onde estarão Amarant e Freya. No canto à esquerda, você encontrará a moeda Pisces. Agora vá para a cidade de Treno e entregue todas as moedas para a rainha Stella.

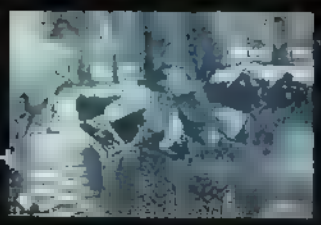
Após ganhar as recompensas, fale com Stella novamente e escolha a primeira opção para saber de uma outra moeda. Você receberá as doze moedas do zodíaco, então visite o Quan's Dwelling e examine o mesmo lugar onde você

encontrou a moeda de Scorpio para pegar a moeda Ophiuchus. Entregue esta à rainha Stella para ganhar a Hammer (não perca este item, ele fará diferença no final do jogo). Se quiser ganhar algumas cartas raras, vá para o Card Stadium e participe de algumas competições. Cumprindo este evento, vá para a Life Tree e lá você encontrará uma enorme esfera de energia. Ao entrar nesta esfera, você verá uma batalha contra diversos dragões, os exércitos de Lindblum e Alexandria o ajudarão a entrar na esfera de energia e você enfrentará o

inimigo Novo Dragon. Comece usando magias Thundaga e Bio com Vivi, Thundaga Sword e Bio Sword com Steiner. Com Dagger, evoque Odin e mantenha ataques normais com Zidane (tente roubar um Grand Armor, Dragon Wrist e Remedy). Vencendo a batalha, você chegará em um lugar chamado Memoria, um estranho castelo onde todas as lembranças e sonhos são revelados. O espírito de Garland instruirá Zidane a descobrir os segredos deste lugar, escolha seu grupo e vá para o castelo (se você quiser voltar para airship, quando estiver dentro do castelo tente voltar e escolha a primeira opção). Mais adiante haverá uma esfera de energia, salve seu progresso nela e siga em frente.

PARTE-I Segredos e lembranças

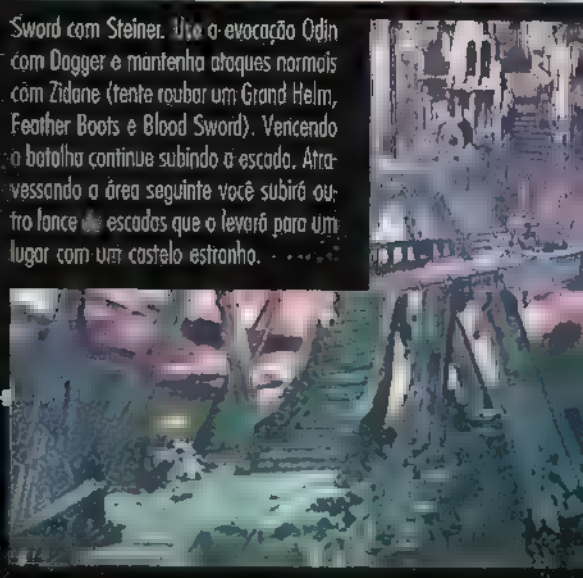
Na tela seguinte verifique o canto esquerdo e você não encontrará nada, mas ao apertar o ■, desafiará um espírito para uma partida de cartas (em alguns lugares onde não encontrar nada, significa que há um espírito para desafiar e com eles você pegará as últimas cartas raras do jogo).



Atravesse a ponte adiante e suba a escadaria até a área seguinte, deixe a habilidade Antibody ativada em todos os personagens e, ao tentar atravessar a próxima ponte, você enfrentará um dos guardiões dos santuários. Use a magia Reflect de Dagger e Eiko em Zidane e use as magias Bio e Blizzaga com Vivi, Thundaga Sword e Fire Sword com Steiner. Com Zidane, tente roubar a Masamune, Ultima Sword e Genji Armor. Vencendo a batalha, adiante você encontrará uma câmara mostrando a destruição de Alexandria. Depois da cena, examine o lado esquerdo da estrutura que se quebrou para encontrar o Angel Flute. Do lado oposto, há um Save Point secreto, examine o lugar para encontrá-lo. Salve seu progresso e leve Dagger no grupo.

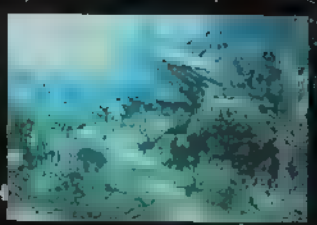
Na área seguinte, você chegará nas ruínas de um castelo durante uma chuva. Quando tentar atravessar a passarela adiante, Zidane verá uma de memórias de Dagger. Suba a escada para encontrar uma outra que o levará a um grande olho no céu. Antes de subir a escada, examine os destroços à esquerda para encontrar a Rune Claws, Deixe a habilidade Clear Headed ativada em todos os personagens para enfrentar Tiamat.

Use a magia Thundaga de Vivi e Thundaga Sword com Steiner. Use a evocação Odin com Dagger e mantenha ataques normais com Zidane (tente roubar um Grand Helm, Feather Boots e Blood Sword). Vencendo a batalha continue subindo a escada. Atravessando a área seguinte você subirá outro lance de escadas que o levará para um lugar com um castelo estranho.

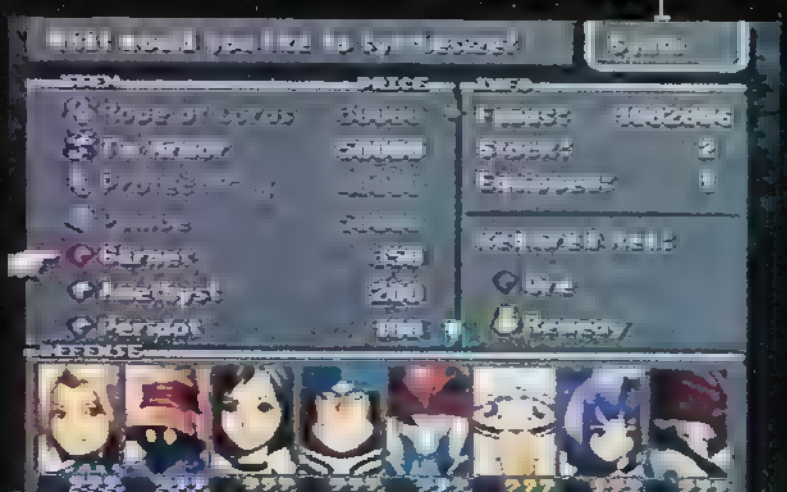


PARTE-J Enfrentando o poderoso Hades

Chegando do castelo, salve seu progresso e entre na cachoeira adiante para Quina ter uma alucinação. Logo em frente haverá uma escada, indo para o lado direito do relo, use o botão de ação para encontrar alguma coisa atrás dos corais.



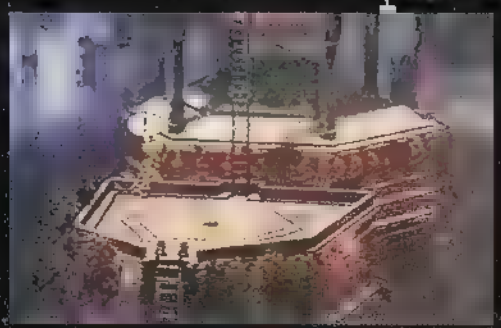
Se quiser enfrentar um chefe opcional, aceite o desafio, mas antes deixe as habilidades Auto-Regen, Antibody, Clear Headed, Bright Eyes e Body Temp ativadas nos personagens. Você enfrentará Hades, use as mais poderosas magias que tiver com Vivi. Com Steiner use ataques normais e a magia Shock. Use a magia Reflect de Dagger em todos os personagens e evoque Odin. Use ataques normais com Zidane e tente roubar um Robe of Lords, Battle Boots, Running Shoes e Reflect Ring. Vencendo Hades, ele fará ótimos equipamentos para você. Compre o espada Save the Queen e não perca o item Hammer, assim você fará o melhor final do jogo. Subindo a escada adiante, haverá um pouco de conversa. Deixe a habilidade Body Temp ativada em todos os personagens e quando tentar subir o restante da escada, você enfrentará Kraken. Use magias de fogo com Vivi e Steiner. Faça Dagger evocar Odin e mantenha ataques normais com Zidane (tente roubar um Phoenix Down, Phoenix Pinion).



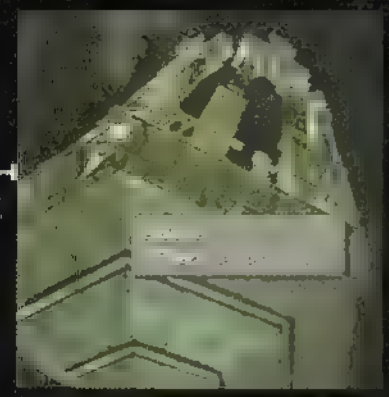
PARTE-K O caminho de cristal

Vencendo a batalha, a escada terminará em um relógio maluco. Examine o canto da plataforma para encontrar outro Save Point secreto e salve seu progresso. Entre na porta adiante para chegar a uma grande esfera de fogo. Garland explicará que esta esfera era o começo de Gaia e Terra.

Suba a escada e no andar seguinte examine o canto esquerdo da plataforma para encontrar a Mace of Zeus. Depois suba a escada ao lado para chegar na câmara acima. Ative a habilidade Locomotion em todos os personagens e examine a porta do meio para enfrentar o guardião Lich. Use as magias Thundaga e Bio com Vivi, Thundaga Sword e Bio Sword com Steiner e faça Dagger usar a magia Reflect em Zidane, e mantenha ataques normais com Zidane (tente roubar um Black Robe, Siren's Flute e Genji Gloves). Vencendo a batalha, Garland pedirá para Zidane caminhar no espaço. Siga em frente até entrar em uma fonte de energia, que o levará para um lugar feito de cristal. Garland dirá que você não poderá deixar Kuja tocar em um cristal especial.

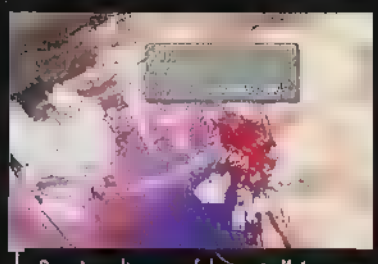


Chegando ao final do caminho de cristal, salve seu progresso na esfera de energia e adiante haverá uma fonte luminosa onde acontecerá a batalha final. Se quiser voltar para o começo do castelo, a esfera de energia terá esta opção. Você pegou algumas ótimas armas, defina os personagens e equipe as melhores armas que tiver, além de ativar a habilidade Insomniac. Siga para a fonte luminosa e do outro lado você enfrentará mais um guardião. Kuja estará quase alcançando o cristal do qual Garland havia falado, mas Zidane o impedirá, iniciando uma batalha.



PARTE-L Enfrentando a entidade suprema

Use as magias Thundaga e Bio com Vivi, ataques físicos ou a magia Shock de Steiner. Com Dagger evoque Odin e use ataques normais com Zidane (tente roubar a Duel Claws, Black Belt e Elixir). Ao derrotar o guardião, volte para a esfera de energia e salve seu progresso.

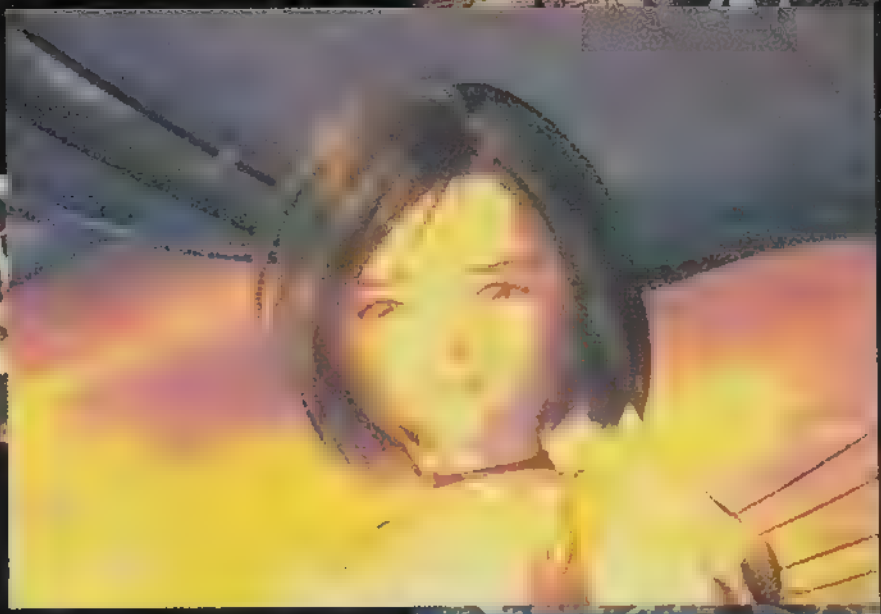


Depois volte para falar com Kuja que o enfrentará, mas antes deixe as habilidades Auto-Life, Auto-Reflect, Auto-Potion, Counter e High Tide ativadas em seus personagens. Com Vivi, continue usando as magias Thundaga e Bio; com Steiner, use Thundaga Sword e Bio Sword. Com Dagger, evoque Odin e mantenha ataques normais com Zidane (tente roubar um Rebirth Ring, White Robe e Ether).

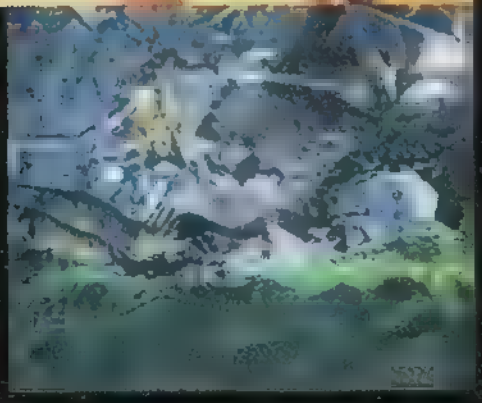
Ao vencer a batalha, o cristal desaparecerá e uma poderosa entidade chamada Necron aparecerá. Ele planeja destruir Gaia e recomeçar a existência da vida, porém Zidane se nega a deixar tudo que ele e seus amigos amam ser destruído. Ele desafiará Necron para uma última batalha, então leve Steiner, Vivi e Dagger em seu grupo e Necron usará a energia vital dos outros. Deixe as habilidades Jelly, Antibody, Clear-Headed e Loudmouth em todos os personagens e prepare-se. Estando bem evoluído, fique atento com todos os ataques e efeitos negativos que ele poderá usar contra seu grupo. Procure curar seus personagens, sempre mantenha o HP elevado. Com Dagger, use a magia Reflect em Zidane e fique evocando Odin. Use as magias Thundaga, Bio e Drain com Vivi e a magia Climhazzard de Steiner. Mantenha ataques normais com Zidane e ao entrar em Trance, use o ataque Grande Lethal.

PARTE-M Salvando o planeta Gaia

Conseguindo vencer esta batalha, Necron reconhecerá que seu grupo realmente arriscou a vida para proteger o que ama e acredita, por isso ele deixará o mundo de Gaia do jeito que está.



Uma grande explosão dará fim ao portal para o castelo de Memoria, Beatrix e o regente Cid acreditam que todos morreram na explosão, mas logo Zidane e os outros serão avistados e resgatados. As coisas ainda não terminaram, quando todos voltam para o Gaia, Zidane escutará a voz de Kuja em sua mente e, mesmo sabendo que ele causou tudo isso, decide ajudá-lo. Zidane mandará todos irem embora e irá atrás de Kuja, que está dentro da Life Tree. Isso iniciará uma seqüencia de ação incrível que é melhor você mesmo conferir, pois tudo que acontecerá agora fará parte do final do jogo. E se você terminou com os itens Hammer e Save the Quen no inventário, terá um final bem longo e divertido para curtir.



DICAS

Mesmo no final do jogo a Squaresoft colocou uma surpresa para você. Depois que aparecerem as escritas "The End", aperte: R2, L1, R2, R2, ↑, X, →, ●, ↓, ▲, L2, R1, R2, L1, ■, ■. Com isso você acessará o minigame de cartas Black Jack. Você apostará e quando seu dinheiro acabar, ■ escritas The End aparecerão novamente. Mas se você fizer ■ dica outra vez, poderá jogar novamente.

Promoção PlayStation 2

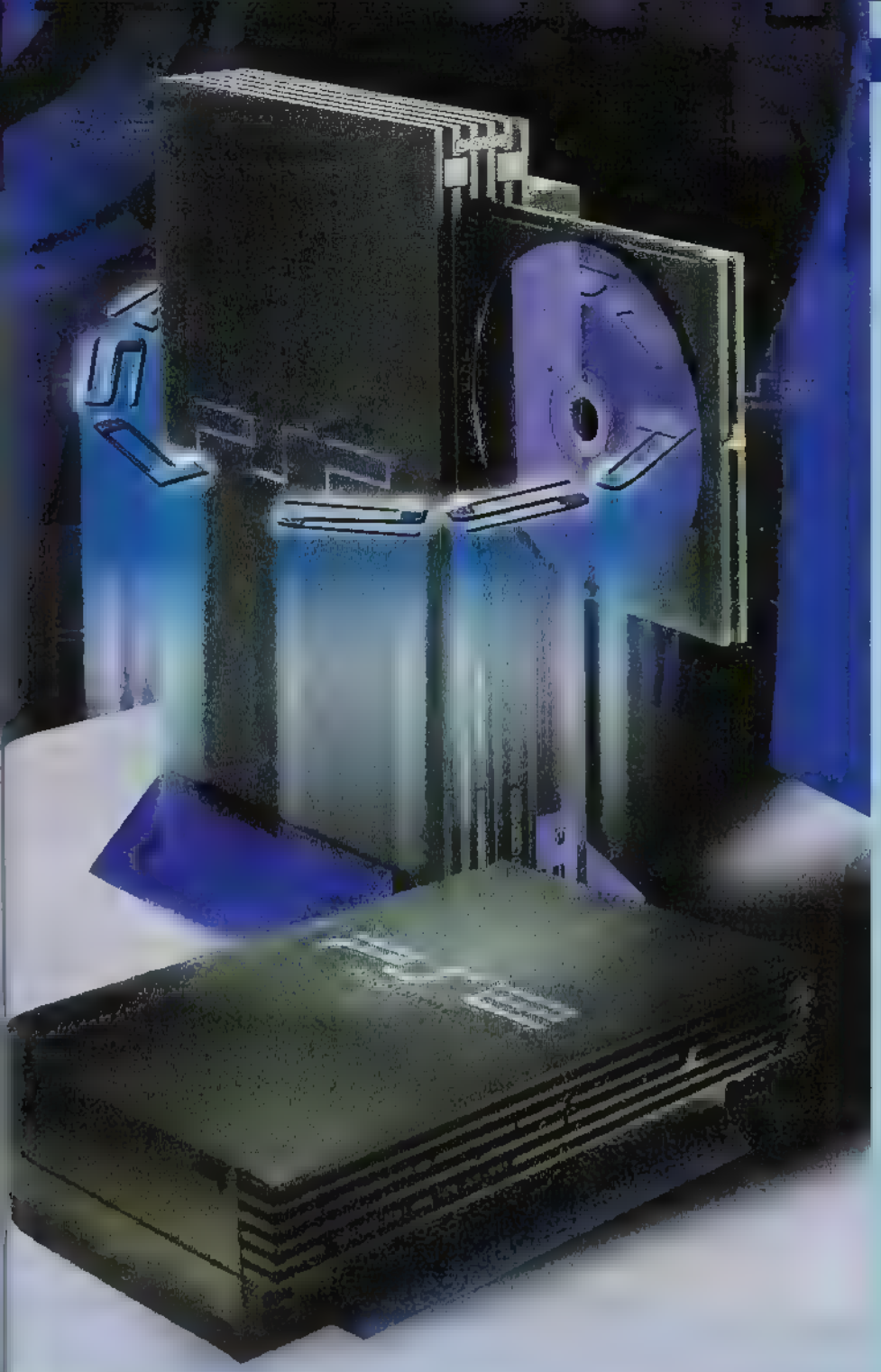
A GAMESTATION colocará você na era dos 128 bits!

Este PlayStation 2 pode ser seu

Escreva uma frase, com no máximo três linhas, onde conste as palavras **GameStation Especial.**
Preencha corretamente o cupom e envie para:
Promoção PlayStation 2 - Revista GameStation
Rua Pio XI, 230 Alto da Lapa
São Paulo - SP - CEP 05060-000

E AINDA MAIS: 50 PRÊMIOS PARA VOCÊ

O dono da frase mais criativa ganhará um PlayStation 2, com dois controles, um Memory Card e um jogo do The Bouncer.
Do 2° ao 15° colocado, ganharão uma camiseta GameStation mais uma coleção completa das revistas GameStation (Magazine, Especial e Dicas). E do 16° ao 51° colocado, ganharão uma coleção completa de revistas GameStation (Magazine, Especial e Dicas).



REGULAMENTO

1. O cupom deste anúncio deverá ser recortado ■ encaminhado para: **Promoção PlayStation 2 - Revista GameStation, Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa - São Paulo - SP - CEP 05060-000.**
2. Os participantes deverão criar uma frase, com no máximo 3 (três) linhas, onde conste as seguintes palavras: **GameStation Especial.**
3. Em cada cupom deverá conter apenas uma frase. Frases sem o cupom ou cupons xerocados serão automaticamente desclassificados.
4. Somente participarão deste concurso de caráter cultural os cupons que estiverem com todos os campos preenchidos ■ escritos com letra legível.
5. O autor da melhor frase será contemplado com **1 (um) PlayStation 2, com 2 (dois) controles, mais 1 (um) Memory Card e um 1 (um) jogo do The Bouncer.**
6. O prazo máximo para envio dos cupons será o **dia 01 de julho de 2001 (01/07/2001)**, valendo para efeito de confirmação a data de postagem do correio.
7. A avaliação será feita por uma comissão julgadora formada por membros da revista **GameStation** que adotará como critério de classificação a criatividade dos concorrentes. A decisão desta comissão terá caráter irrevogável e irrecorrível.
8. No caso de frases iguais será declarada vencedora a frase que foi postada e encaminhada primeiro ■ revista **GameStation**, valendo para comprovação a data de postagem do correio.
9. O ganhador será avisado por telefone ou telegrama. O resultado será divulgado na edição **nº 07 da revista GameStation Especial e nº 04 Game Station Dicas.**
10. O prêmio é intransferível ■ não poderá ser convertido em dinheiro.
11. O ganhador poderá retirar seu prêmio na sede da revista **GameStation. Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa - São Paulo - SP**, em até **180 dias** contados a partir da data de informe da premiação.
12. Os concorrentes podem participar com quantas frases quiserem, desde que cada uma use um cupom diferente. Os cupons serão publicados na edição **nº 03 da revista GameStation Magazine, nº 05 e nº 06 da revista GameStation Especial ■ nº 02 e nº 03 da revista GameStation Dicas.**
13. Todos os participantes estarão sujeitos a cederem previamente os direitos autorais das frases à revista **GameStation** sem qualquer ônus adicional.
14. O vencedor autorizará desde já ■ uso de seu nome e imagem de forma integralmente gratuita para efeitos de divulgação deste evento promocional.
15. Não poderão participar da promoção funcionários ou parentes das pessoas que trabalhem na revista **GameStation** ou empresas coligadas.
16. Ao participar desta promoção ■ leitor concorda integralmente com todos os termos do presente regulamento.

Crie uma frase utilizando o espaço abaixo, com no máximo 3 linhas, onde conste as palavras GameStation Especial:

_____

_____

_____

Nome: _____ Idade: _____

Endereço: _____ Cidade: _____ Estado: _____

CEP: _____ Telefone: _____ e-mail: _____

GAMESTATION

SUMÁRIO

- INTRODUÇÃO 59
- CONCEITOS BÁSICOS 60

▶ Primeira fase - Streets of Rome 61
- A Entrando no galpão 61
- B O caminho para o portal 62
- C Coletando todos os segredos 62

▶ Segunda fase - Trajan's Markets 63
- A Procurando as chaves do portal 63
- B As engrenagens da grande roda 63
- C A entrada para o Colloseum 64

▶ Terceira fase - Colloseum 64
- A O caminho das armadilhas 65
- B O fim trágico de Pierre 65
- C Enfrentando o guardião do artefato 65

▶ Quarta fase - The Base 66
- A Entrando na base russa 66
- B A sala do gerador de força 66
- C Entrando no submarino 67

▶ Quinta fase - Submarine 67
- A Escapando do confinamento 67
- B Saindo da cozinha do submarino 68
- C As peças da roupa de mergulho 68

▶ Sexta fase - Deep Sea Dive 68
- A Encontrando a Lança do Destino 69

▶ Sétima fase - Sinking Submarine 69
- A Desligando a força do submarino 69
- B A destruição do submarino 70

▶ Oitava fase - Gallows Tree 70
- A O caminho pelo penhasco 70
- B Entrando pelo poço 71
- C Seguindo para a capela abandonada 71

▶ Nona fase - Labyrinth 72
- A Encontro com o espírito 72
- B O caminho na plataforma móvel 72
- C Seguindo os três espíritos 73

▶ Décima fase - Old Mill 73
- A Caminho perigoso no abismo 73
- B Confronto com o demônio da água 74
- C O fim do cavaleiro fantasma 74

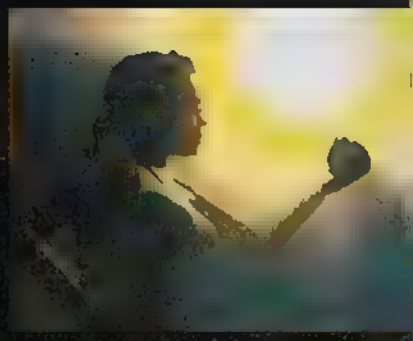
▶ Décima primeira fase - 13th Floor 75
- A Setor de segurança máxima 75
- B Procurando caminhos de acesso 75
- C Setor de acesso ao andar de testes 76
- D Coletando o artefato Iris 76

▶ Décima segunda fase - Escape With The Iris ... 77
- A Explorando os escritórios 77
- B Subindo pelo poço do elevador 77
- C Problemas no elevador 78
- D Caminho para o lado de fora 78

▶ Décima terceira fase - Red Alert! 79
- A Indo para o último andar 79
- B A sala de tiros 79
- C Chegando na torre de segurança 80
- D Escapando do helicóptero 80
- E A chave para a liberdade 81

- DICAS 82

TOMB RAIDER CHRONICLES



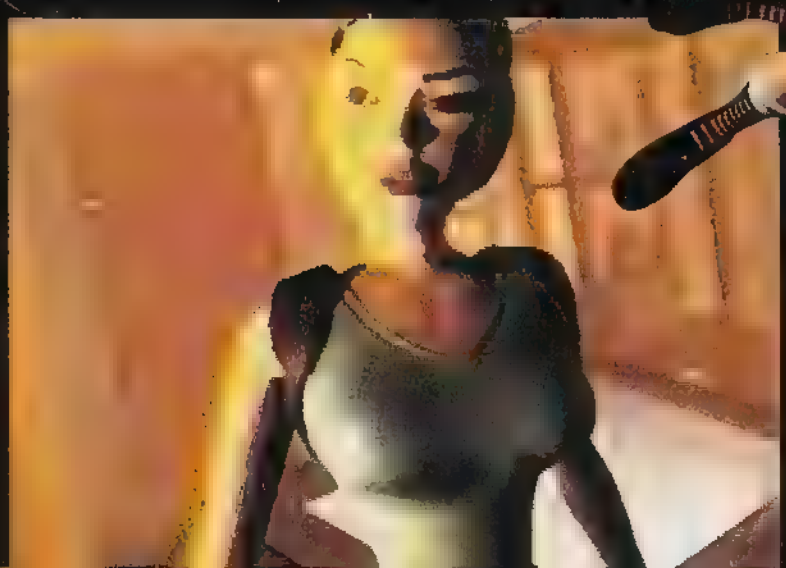
LEMBRANÇAS DE LARA CROFT

Esta aventura tem início com os acontecimentos do final de The Last Revelation, onde Lara Croft corria contra o tempo para impedir que o deus egípcio Seth fosse ressuscitado. Por outro lado, Von Croy, o professor de arqueologia e amigo de Lara, tenta encontrar o amuleto de Seth. Mas isso o torna vítima do poder demoníaco do deus egípcio que se apossa de seu corpo para concluir seus ideais.

Lara Croft conseguiu impedir a volta de Seth, aprisionando-o em uma câmara mágica no fundo de uma pirâmide. Mas o grande poder de Seth abala a estrutura da pirâmide, ocorrendo um desmoronamento. Lara Croft tenta sair e encontra Von Croy, mas, como ela acredita que Von Croy ainda está possuído por Seth, ela não aceita sua ajuda.

Com o desmoronamento da pirâmide, tudo indica que Lara Croft estejo morta, mas ninguém encontrou o seu corpo e desde então Von Croy iniciou escavações acreditando que sua aluna ainda esteja viva.

Os amigos mais próximos de Lara Croft prestam-lhe uma homenagem, relembrando outras quatro aventuras até então desconhecidas. Nestas a heroína procura por valiosas relíquias místicas, consideradas lendas para muitos arqueólogos. Ao narrar estas aventuras durante o seu decorrer aparecerá, ao fundo entre as duas últimas histórias o seu grande amigo o tutor Von Croy, buscando incessantemente encontrar o seu corpo, através de escavações feitas sobre os escombros da pirâmide. Esta aventura talvez seja uma das melhores da série e é imperdível para os fãs de Lara Croft.



LISTA DE COMANDOS

COMANDOS GERAIS

↑	Andar para frente
↓	Andar para trás
←	Virar à esquerda
→	Virar à direita
■	Pular
X	Ação
▲	Sacar arma
●	Rolar
L1	Olhar
L2	Abaixar
R1	Caminhar
R2	Correr
Select+R1	Usar Flare
Select	Inventário
Start	Mostruário

ACROBACIAS E COMO USÁ-LAS

X+R1 ..... Plantar bananeira
R1+■ ..... Mergulhar
R2+■ ..... Corrida com mergulho
R2+L2 ..... Corrida com mergulho baixo

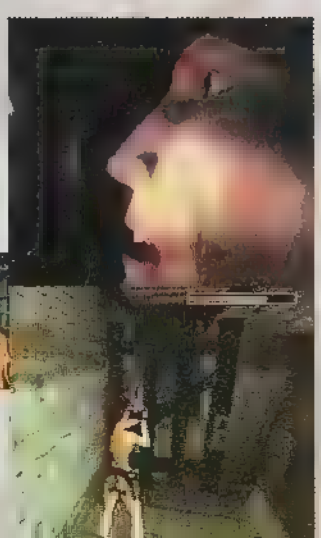
Quando estiver pendurado em alguma plataforma, mantenha X e R1 pressionados, então suba. Para mergulhar, mantenha R1 pressionado enquanto aperta ■+↑. Se o pulo for de lugar extremamente alto, ao iniciar o mergulho fique apertando ● para fazer um mergulho olímpico. Quando estiver correndo usando o botão de corrida, sem soltar o mesmo, aperte ■ para dar um mergulho para frente e aperte L2 (e mantenha pressionado) para dar um mergulho, rolar e ficar abaixado em seguida.

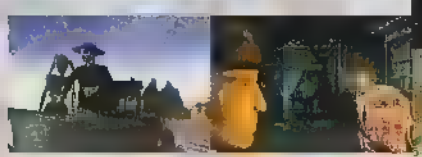
DISTÂNCIA PARA PULOS

No jogo, você poderá tomar distância exata para fazer saltos correndo quando estiver em áreas pequenas. Caminhe até a extremidade de onde o pulo será realizado, então dê um toque para ↓, sem segurar o botão de andar, fazendo com que Lara dê um salto para trás. Feito isso ela estará na posição de correr (normalmente), aperte e mantenha pressionado o botão de pulo para realizar um pulo depois que ela der o segundo passo. Vale lembrar que, quando falamos "pulo correndo", significa que é a corrida normal de Lara (sem uso do botão de corrida).

SEGREDOS DO JOGO

Durante toda a aventura, você poderá recolher 36 rosas douradas que são os segredos do jogo. Ao recolher todas, alguns rascunhos do enredo deste jogo e artes em 3D da nova aventura de Tomb Raider para PS2 ficarão disponíveis. Em nossa estratégia você saberá a localização exata de todos os segredos.





STREETS OF ROME

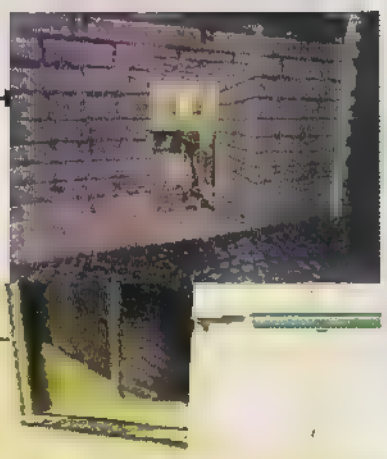
PRIMEIRA FASE

SECRETS 3/3

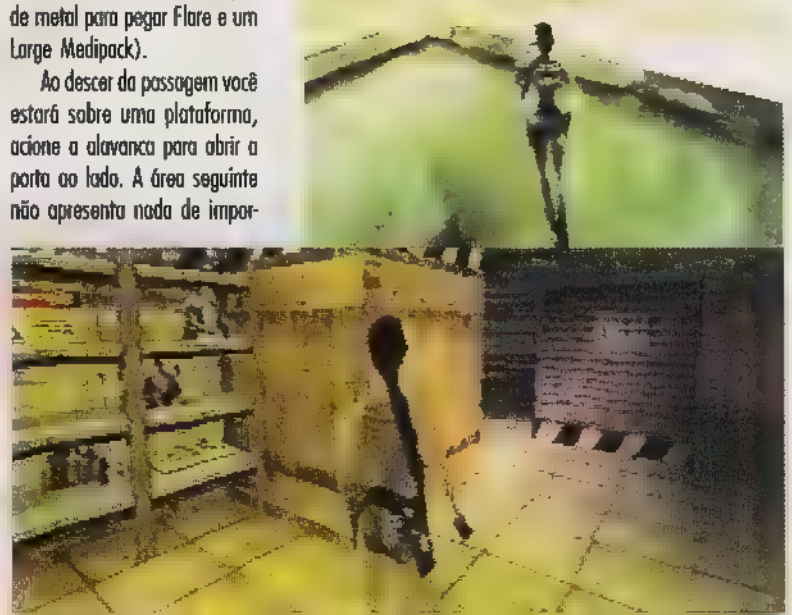
Esta primeira aventura mostra como Lara conseguiu a Philosopher's Stone. Ela precisou fazer um acordo com Larson e Pierre durante uma ópera, pois não podia confiar em seus rivais. Ainda assim, eles tentaram enganá-la, mas acabaram levando a pior.

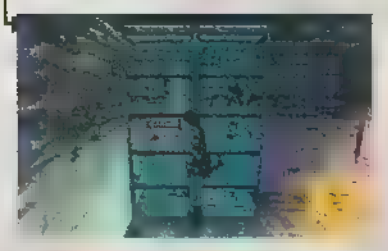
Entrando no galpão — PARTE - A

Lara inicia a história andando nas ruas e logo no começo, à esquerda, tem uma entrada para um galpão. Entre nele e você poderá prosseguir no caminho de cima ou de baixo (esta parte funciona como um treinamento). Não importa o caminho que escolher, no final do galpão, suba na plataforma que está no meio da sala e siga através da entrada na parede. Do outro lado desta, vá pendurado na junção de metal até o outro lado, suba pela escada à sua direita e arraste-se pela pequena passagem (antes, vá por cima da junção de metal para pegar Flare e um Large Medipack).



Ao descer da passagem você estará sobre uma plataforma, acione a alavanca para abrir a porta ao lado. A área seguinte não apresenta nada de importante, atravesse-a e use a pilha de caixas no final à esquerda para subir até um tanque de água. Dentro do tanque há uma passagem que o levará a um segundo tanque, onde encontrará a saída na parede (antes de continuar, nade pela passagem no fundo do segundo tanque para pegar alguns itens). Saindo do tanque, entre na porta do outro lado, onde encontrará uma corda. Ignore-a e vá pelo caminho de baixo, chegando a uma sala. Mexa nas estantes (use o botão de ação), para procurar itens. Ao fundo desta sala empurre a estante à esquerda para pegar munição, depois empurre a estante na parede ao lado para encontrar uma passagem que o levará até o primeiro Secret (na estante). Pegando este, suba nas caixas do lado de fora desta sala e no caminho (não deixe de mexer nas estantes) baixe a alavanca para voltar até a entrada do galpão, saia para a rua e salve seu progresso no jogo.





O caminho para o portal — PARTE - B

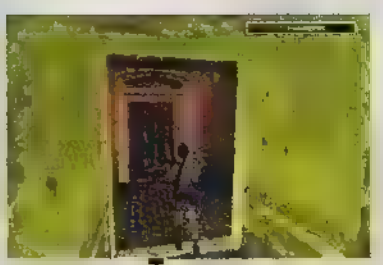
No final desta rua haverá uma entrada à direita que a levará até uma fonte. Mate o cachorro que aparecerá e prossiga pelo beco à direita que o conduzirá até uma figura. Mexa nesta para abrir um portão que está no final da rua. Vá até lá e mexa na figura para baixar uma pedra do lado de fora, mas saia rápido e fique em movimento para não sofrer muitos danos com os morcegos.

Use a pedra para alcançar a varanda da casa acima (você pode pegar um Small Medipack no muro à direita). Atravesse a casa e desça através da passagem no final da mesma. Neste corredor atire nas janelas para pegar os itens atrás delas. Antes de quebrar a janela à esquerda, vá até a área no final da escada e abra a porta dupla. Antes de pegar um Large Medipack na saleta ao fundo, mate o cachorro e suba na caixa ao lado da entrada para pegar munição. Vá pelo caminho ao lado da escada por onde desceu e acione a alavanca para ter acesso à área da fonte. Volte e suba pela escada para quebrar a terceira janela e pule para a entrada do outro lado. Feito isso, ignore o caminho adiante e entre pela passagem à esquerda para pegar a Golden Key, só então continue pelo caminho ignorado. Ao sair, pule no toldo abaixo, pegue os Flares e mate o cachorro para só então entrar pelo portão que a câmera mostrou (use a chave na tranca). Entrando pela porta, saque suas armas e do outro lado atire em **Larson** na varanda (fique pulando para os lados, aproveite e pegue o item à sua direita).

Após Larson fugir, vá pelo corredor à esquerda na entrada adiante e suba na caixa para pegar a Garden Key, depois siga pelo corredor à direita para chegar na varanda. Larson estará do outro lado (atire nele), depois use a corda para chegar ao outro lado. Mantenha o botão de ação pressionado e aperte ↑ para caminhar. Quando ela se desequilibrar para um dos lados, dê um toque no direcional para o lado oposto e continue avançando.

Coletando todos os segredos — PARTE - C

Ao descer do outro lado, acione a alavanca perto do portão e prossiga para a área oposta onde existem dois caminhos. Vá para o caminho da esquerda até uma escadaria, entre à esquerda para pegar munição (lembre-se desta **área**, ela tem um portão de madeira que se abrirá mais tarde). No final da escadaria, você pegará o Revolver e, na parte alta ao lado, abra-o e pegue o LaserSight. Combine-o com o Revolver e atire no cadeado do portão ao fundo, pegue a segunda Garden Key e fuja dos ratos. Volte pela escadaria até o final do caminho, use as Garden Keys nas paredes para abrir os portões. Indo para esta nova área, aproxime-se da estrutura para ver uma cena onde Larson e Pierre planejam roubar Lara assim que ela reunir toda as chaves.



Vá pelo lado direito da estrutura, mate o cachorro e continue até um templo com um sino. Atire no sino para abrir um portão à esquerda, por onde você deve continuar. Caminhe até a borda e salte até a entrada do outro lado. Haverá alguns morcegos e uma figura na parede, mexa nesta para abrir a porta de entrada do templo. Dentro do templo, ao fundo, entre pela passagem da esquerda e acione a alavanca para quebrar a estátua do pássaro. Mexa na estátua para abrir uma porta na passagem do outro lado do templo, que o levará até o arfete no teto.

Pendure-se na plataforma para evitar o arfete e vá para a direita onde encontrará a alavanca que quebrará a segunda estátua. Pendure-se e caia para chegar até a segunda estátua, que abrirá um portão diante do templo, onde encontrará o Saturn Symbol. Antes de pegá-lo, volte até a saleta onde abriu o templo e encontre o segundo **Secret** na parede à direita e um item na parede oposta. Volte diante do templo e suba pelo muro que o cerca, você chegará até um telhado que dá acesso a uma área onde encontrará munição e um Large Medipack. Desça e volte até aquela área com um portão de madeira (cuidado com o cachorro).

Ele estará aberto, entre e encontre o terceiro **Secret** na estante. Volte em frente do templo e pegue o Saturn Symbol. A cena mostrará Larson e Pierre tentando persuadir Lara a ajudá-los, mas Lara os avisa dos perigos que estarão por vir.

TRAJAN'S MARKETS

SEGUNDA FASE

SECRETS 3/3

Desta vez Lara terá de cruzar um caminho difícil, onde mais alguns acontecimentos darão início ao despertar dos guardiões do portal. Lara está sendo seguida por Pierre e Larson (que não gostam dela desde seu primeiro encontro em Tomb Raider, quando trabalhava para Natla ■ procura do artefato Scion, por isso eles procuram uma boa oportunidade para ■ vingar), mas acabam sendo atacados por guardiões por não confiar em sua pior inimiga.

Procurando as chaves do portal — PARTE - A

Você começa numa rua com algumas portas abertas no caminho. Entre nas duas primeiras ao lado ■ pegue o LaserSight e ■ Crowbar (ambos dentro de caixas). Use o Crowbar para abrir a terceira porta à direita e suba pela estrutura (na caixa há um Small Medipack). A estrutura tem uma corda esticada, mas antes de seguir, olhe a janela na parede ■ dê um pulo seguido de agarrão, para pegar um Small Medipack.

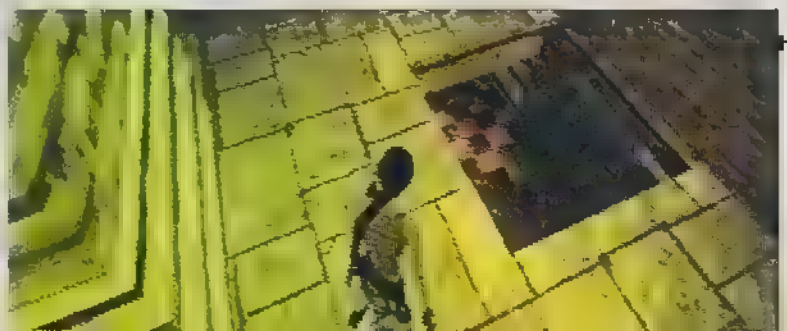
Depois de atravessar na corda, saia por uma janela do outro lado. Dê um pulo normal para a estrutura ao lado e faça o mesmo para a plataforma do outro lado. Desta plataforma, faça um pulo correndo seguido de agarrão para a janela a fim de pegar munição. O caminho a seguir o levará até uma área acidentada, desça, pegue Flares no chão ■ saia pela passagem na parede ao lado.

A câmera mostrará uma engrenagem. Desça na nova área e note que há uma parte escura no chão (entre a coluna e a parede). Marque bem este lugar.

As engrenagens da grande roda — PARTE - B

Vá até as engrenagens e, do lado oposto, procure uma coluna com uma escada. Chegando na plataforma acima, fique de frente para a coluna, dê um pulo para a plataforma da direita ■ outro para chegar na saleta.

Puxe a corrente três vezes para suspender a engrenagem, depois vá para a última plataforma do lado oposto e puxe a corrente para remover um grande círculo dourado. Volte para a plataforma diante desta saleta e observe uma janela. Entre na plataforma seguinte. Dê um pulo correndo, seguido de agarrão, para pegar a munição nesta plataforma. Depois pendure-se para descer na sala e suba a rampa. Chegando diante da porta para a sala seguinte, entre pela passagem à esquerda e pegue a Golden Coin da grade. Saia rápido desta área ■ visite ■ sala ignorada a pouco, use a Golden Coin na estátua para abrir uma grade (pegue itens dos lados da estátua). Agora vá para o lado de fora onde haverá outra grade aberta diante de você, antes de sair por ela vá para a direita e visite aquela parte escura do chão que estará aberta para você pegar itens ■ o primeiro Secret desta fase. Ao cruzar o primeiro portão, entre pelo outro aberto à esquerda. O caminho dará acesso a uma caverna. Vá nadando até o outro lado e prepare-se para enfrentar uma cabeça de pedra. Fique perto da parede, equipe o Revolver combinado com o LaserSight e destrua os olhos da estátua de pedra, mas não se exponha ou poderá morrer.



A entrada para o Colloseum — PARTE - C

Destruindo a cabeça, pegue o Mars Symbol deixado por ela, entre na sala vermelha e suba na estrutura de metal. Pule na máquina para pegar o segundo **Secret**. Feito isso, vá para o outro lado da área onde destruiu a cabeça, pegue a munição e abra o tampão. Descendo por ele você chegará no sistema de bombeamento de água. Mergulhe e nade para dentro do grande buraco (antes dele há um Small Medipack), mas a hélice não o deixará descer.

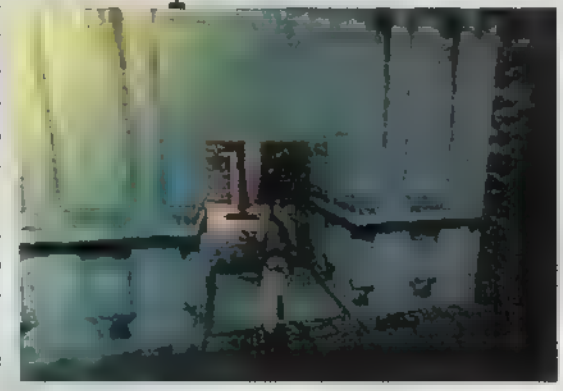
Localize uma fenda na parede, ela o levará a uma área onde você encontrará munição. Remova a Valve Wheel do cano e volte até a área onde encontrou o segundo segredo do jogo. Use a **Valve Wheel** na máquina para desligar a hélice. No buraco submerso, nade até a entrada na parte inferior e no final do caminho nade para a direita (na passagem à esquerda há um Large Medipack). Em seu caminho haverá mais hélices, elas o empurrarão contra a parede, então nade para cima.

Na área seca gire a válvula para desligar as hélices e entre pela passagem ao lado delas para chegar a uma área onde encontrará munição e a Shotgun. Equipe-a e salve seu progresso no jogo, pois você terá de enfrentar um **guerreiro de pedra**. Não fique muito longe dele e nem tão perto, fique pulando para os lados e atirando.

Quando derrotá-lo, a janela se quebrará. Pegue os itens sob a plataforma e saia para pegar o Small Medipack à esquerda. Desça deste mesmo lado e saia pela grade para voltar à rua, então acompanhe o muro da grade para chegar em outra que estará aberta. Isto te levará ao terceiro **Secret**. Pegue-o, volte até a caverna, nade por uma passagem que estará aberta à esquerda (pegue um Small Medipack) e pegue o Venus Symbol. Ao sair da água, Lara encontrará Larson que pretenderá acertar as contas com ela e começarão a trocar tiros. Equipe a Shotgun e atire perto de Larson que ele cairá rapidamente. Depois disso a cena mostra as estátuas ganhando vida e partindo para o ataque. Use a Shotgun para destruí-las, a tática é ficar pulando de

um lado para o outro para evitar os ataques de fogo. Para acertar as criaturas, espere que elas encham a boca para cuspir fogo e atire.

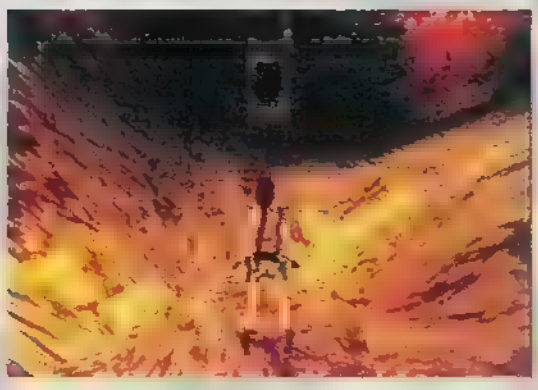
Se for acertado pelo fogo, corra para a água à direita e caso precise de munição encontrará atrás das palmeiras da estrutura onde as criaturas estão. Acabando com elas, recolha os itens e use os símbolos que você coletou para abrir a passagem. Dê pulos normais de plataforma em plataforma para concluir a fase.



COLLOSEUM

TERCEIRA FASE

SECRETS 3/3

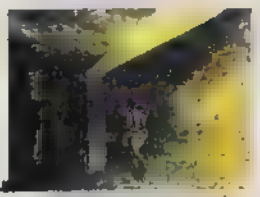


Esta é a última etapa desta primeira aventura pela cidade de Roma e as coisas ficam um pouco complicadas no início, Larson foi morto pelas criaturas que vigiavam o portal e Pierre continua insistente em conseguir a fama às custas de Lara, que está na reta final para encontrar a Philosopher's Stone.

Este é um artefato que muitos acreditavam ser apenas uma lenda dos tempos antigos, mas que garantiu parte da fama de Lara após o primeiro jogo. Os perigos serão maiores e os desafios mais exigentes na parte de velocidade. Fique atento com as armadilhas.

O caminho das armadilhas — PARTE - A

Assim que começar, examine a parede do lado direito da câmara de pedras mais adiante. Você poderá empurrar um bloco solto na parede para encontrar o primeiro **Secret**. Fora da câmara de tijolos você encontrará um corredor estreito e assim que estiver ■ meio do caminho o chão vai desmoronar. Continue avançando e pule para a parte segura antes do final do caminho para não cair.



Antes de continuar volte até o caminho desmoronado e pendure-se. Vá escalando a parede para chegar até uma abertura e acione uma placa que abrirá caminho para você. Volte e siga pela nova passagem aberta à direita. Acabe com o leão que aparecerá e acione a placa na parede para abrir a grade de onde virá outro leão. Suba pela escada na câmara seguinte ■ pegue a **Gemstone Piece** no pedestal entre as velas. Saindo da câmara, acabe com um gladiador que aparecerá e suba a rampa adiante. Mate outro gladiador e vá ■ corredor de onde ele veio para acionar uma placa que abrirá caminho por outra rampa. Indo até o último andar, mate ■ leão e o gladiador, depois recolha ■ metralhadora Uzi ■ um Large Medipack dentro da câmara de onde eles vieram. O caminho continua no andar de baixo, que o levará até uma caverna com uma ponte que tem um objeto ao centro. Do lado esquerdo tem uma corrente

numa plataforma baixa, vá até ela e puxe-a três vezes para erguer uma coluna ■ centro da ponte. Você terá cerca de quinze segundos para chegar lá e pegar o objeto. Diante da corrente há uma plataforma, caia nela e dê um pulo correndo para plataforma à direita.

O fim trágico de Pierre — PARTE - B

Repita o mesmo esquema para ■ pedra seguinte ■ dela para a parte alta da caverna. Ao subir, saia correndo pela plataforma que o alinhará com a ponte. Realize mais

um salto correndo seguido de agarrão. Se fez todo o trajeto sem parar conseguirá pegar a segunda Gemstone Piece. Combine as duas partes para ter ■ Gemstone, só então atravesse ■ ponte e a porta se abrirá.

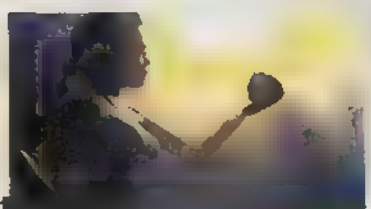
Quando tentar atravessar a área, Lara vai rolar caverna a baixo ■ **Pierre** pede a Gemstone por ajudá-lo. Depois desta cena salve seu progresso no jogo e olhe para uma entrada atrás de você. Pule para a parte menos **íngreme** das pedras à esquerda

e caminhe até a entrada. Indo por ela você volta até a ponte. Seguindo pela mesma, a grade no final dela ■ abrirá. Faça um pulo correndo para chegar ao outro lado e pegar o segundo **Secret**, depois dê um pulo normal para o outro lado, deixando que Lara escorregue.

Enfrentando o guardião do artefato — PARTE - C

Na área abaixo, siga pelo caminho à direita, chegando em uma sala onde a Gemstone será usada. Assim que usar a mesma, role e faça um salto correndo para a entrada do outro lado. O chão vai desmoronar e você cairá sobre uma plataforma. Desta plataforma faça um salto correndo para a **abertura** do outro lado, depois vá pendurado pela rachadura na parede para chegar na passagem mais baixa do outro lado, onde encontrará a saída.

Assim que subir, mate o leão ■ ■ gladiador que aparecerão. Examine o corpo do gladiador para pegar a Colosseum Key 1 que serve para abrir a grande porta dupla em seu caminho. Equipe sua Shotgun ou a Uzi, pois terá de derrotar outro guerreiro de pedra. Quando derrotá-lo entre pela passagem na parede ■ pegue a Colosseum Key 2, abra



■ segunda porta dupla. Escorregue para chegar até a **Philosopher's Stone** ■ parede, mas antes de remover esta peça use as plataformas do lado oposto para chegar até ■ terceiro **Secret**, só então conclua a fase.

THE BASE

QUARTA FASE

SECRETS 3/3

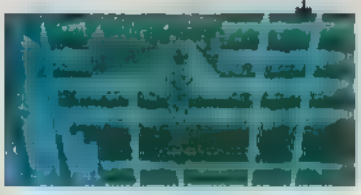
Esta aventura baseia-se em um artefato chamado Lança do Destino (Spear of Destiny), que acabou se perdendo com o naufrágio de um submarino russo nas profundezas do oceano. Todos procuram o artefato, mas a lenda diz que se ele for usado para maus propósitos, a pessoa poderá ser destruída. Nesta fase, Lara encontrará duas figuras: o Capitão Yarovef e o mafioso Sergei.

Eles sabem onde o artefato se encontra e partem para lá, mas não contavam com a presença de Lara para estragar seus planos.

Entrando na base russa — PARTE - A

Siga para o final do corredor e chegando no hangar de carga, alguém estará operando um guindaste. Sua presença é descoberta, então cruze o hangar até a grande porta adiante. Cuidado com o guindaste que pode ser jogado em cima de Lara (para localizá-lo, procure sua sombra). Se andar pelos cantos não será atacado, mexa no armário à sua esquerda para encontrar Silver Key, então fique de costas para o armário e corra para o outro lado do hangar. Do lado direito, haverá uma porta onde a chave será usada, abrindo caminho através da escadaria até uma cabine de controle. Atire nos indivíduos que encontrar, um deles deixará o Swipe Card. Mexa no armário desta sala para encontrar a metralhadora Uzi, depois volte para o hangar. Volte até o armário onde encontrou a chave, então use o cartão na tranca eletrônica da grande porta à esquerda.

Mate o cachorro e no final do corredor, destrua a tampa do duto de ventilação do lado direito para encontrar o primeiro Secret.

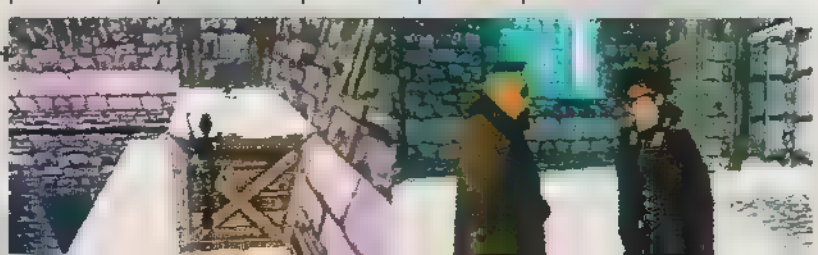


A sala do gerador de força — PARTE - B

Use o cartão para abrir a grande porta do outro lado do armário e chegando no final da escadaria você terá de ser rápido para pular sobre as caixas até o lado direito do hangar e evitar o guindaste. Realize saltos correndo, quando estiver sobre a grande pilha de caixas no meio do hangar, suba na caixa de madeira e faça um salto correndo para a pilha mais adiante.

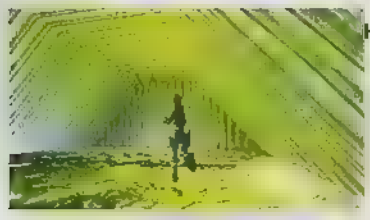
Suba na caixa de madeira desta pilha e realize um salto correndo seguido de agarrão para a plataforma. Acione o botão para abrir a porta ao lado e dentro da sala a cena mostrará Lara livrando-se do operador do guindaste. Mexa nos armários para pegar itens, saia pela outra porta e vá para a nova passagem aberta no hangar. Saque suas armas e mate dois indivíduos que aparecerão no corredor. No final deste, entre pela passagem à esquerda. Do lado de fora, suba pelo vagão e depois na caixa pendurada no guindaste. Em seguida faça um salto correndo para a pilha de caixas de madeira, mas não aperte o botão de agarrar. Estando na pilha de caixas, vá pegar o segundo Secret sobre a caixa isolada no canto à esquerda. Ao descer, use o cartão para destrancar a porta ao lado da pilha de caixas de madeira para chegar no gerador de força. Mate o indivíduo que encontrar e pegue outra Silver Key com ele.

Volte para o corredor, siga na passagem do lado oposto e use a chave na porta do final da subida. A cena mostrará o mafioso Sergei e o capitão Yarovef discutindo alguns planos. Siga pelas plataformas e realize saltos correndo seguidos de agarrões. Na última plataforma você encontrará munição e o LaserSight, então pendure-se para descer e use o cartão para abrir a porta.



Entrando no submarino — PARTE - C

Você chegará a uma sala de banhos com um cachorro de vigia. Acabando com ele, mexa nos armários para encontrar alguns itens, dentre eles a Desert Eagle e o Fuse. Depois vá para os chuveiros e levante a grade do chão no canto direito, o final do caminho submerso o levará ao terceiro Secret. Voltando para os armários, acione o botão para abrir a porta e volte até o gerador.



Use o Fuse atrás do gerador e saque o Revolver, pois uma porta logo adiante se abrirá. Mate o cachorro que aparecerá e acione o botão no corredor da porta aberta para fazer o guindaste virar. Suba no vagão e pule para a caixa pendurada no guindaste. Há uma possibilidade de um atirador de elite aparecer sobre a entrada do gerador, mate-o usando a Desert Eagle combinada com o LaserSight ou vá direto para o submarino e conclua a fase. A cena mostrará Lara embarcando e algumas horas depois ela sendo capturada.

SUBMARINE

QUINTA FASE

SECRETS 3/3

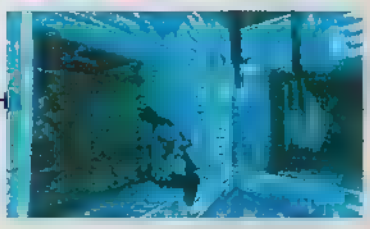
Sendo prisioneira no submarino, Yarovef tira todos os pertences de Lara e põe dois homens vigiando o dormitório onde ela foi aprisionada. Felizmente Lara consegue arranjar soluções para seus problemas e foge pelos dutos de ventilação, escuta o plano de Sergei na sala de controle e prepara-se para pegar a Lança do Destino (Spear of Destiny), mas antes terá de arrumar um traje de mergulho especial.

Escapando do confinamento — PARTE - A

Assim que começar esta fase, arranque a barra na divisa do dormitório e use-a como Crowbar na parte quebrada da parede. Siga pelo sistema de ventilação e após subir a escada na parede você encontrará uma abertura. Pendure-se para atravessar, mas antes desça para pegar o primeiro Secret no duto.

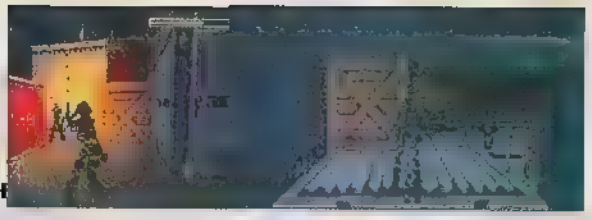
Depois de atravessar a abertura e subir por outra escada, você encontrará outra abertura com alguns cabos de força soltos.

Pendure-se e suba na entrada ao lado do caminho, onde poderá levantar uma grade e encontrar a Battery (-) no móvel e um item na estante. Volte para a abertura dos cabos soltos e continue pelo caminho, depois de subir na escada seguinte uma cena mostrará uma conversa entre Sergei e Yarovef. Continue arrastando-se pelo duto e no final do caminho levante a grade para chegar na cozinha. Antes de descer salve seu progresso no jogo.



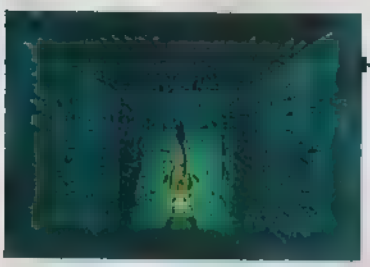
Saindo da cozinha do submarino — PARTE - B

Você não tem armas para matar o cozinheiro, então aproxime-se andando atrás dele e aperte o botão de ação para usar a Crowbar. Pegue a Bronze Key no corpo do cozinheiro e use-a na porta atrás de você. Dentro da dispensa, em uma das estantes, você encontra a Silver Key e na gaveta do móvel você acha suas pistolas. Use a chave para abrir a porta ao lado. Saque suas armas para matar alguns tripulantes, um deles deixará munição. Estando de costas para a cozinha, existem três caminhos. Vá no caminho da esquerda e você encontrará um tripulante no corredor. Matando-o, abra o escotilha do lado direito e, no alto da escada, o corredor termina em um pequeno depósito com mais alguns tripulantes. Matando-os, um deles deixará a Shotgun. Use as caixas para subir e procure por Aqualung (entre duas caixas na grande pilha), há um Large Medipack sobre a caixa ao lado da entrada, aproveite e use a Crowbar na caixa de baixo para encontrar o segundo Secret.



As peças da roupa de mergulho — PARTE - C

Volte ao refeitório e abra a escotilha do outro lado, à sua direita. No corredor você encontrará outro tripulante na sala à direita e, como não há itens nesta sala, suba na caixa ao lado da porta e abra o alçapão do teto (pule e agarre-se na alça). Rastejando pelo sistema de ventilação, levante a grade no final, mas não desça. Arraste-se de volta, pare sobre a primeira grade que encontrar no chão e Lara deverá se levantar quando você soltar o botão. Pule e agarre-se na entrada acima para encontrar o terceiro Secret.



Desça na sala e mate o tripulante, depois pegue a Battery (+) na gaveta do móvel. Combine as duas baterias para ter a Suit Battery. Volte e continue pelo corredor que se divide em dois, vá pelo da direita e desça. No corredor seguinte abra a escotilha à esquerda e mate alguns tripulantes (um deles deixará munição). O caminho na escotilha dará acesso a sala de torpedos, suba na escada no final da mesma e abra a escotilha à sua direita. Matando o tripulante, pegue o Suit Console que ele deixará.

A última escotilha no final do corredor à esquerda levará até uma roupa de mergulho, na sala oposta haverá outro tripulante. Use o Suit Console na roupa, depois use a Suit Battery para finalizar a fase. Lara vestirá a roupa para se aventurar do lado de fora do submarino.

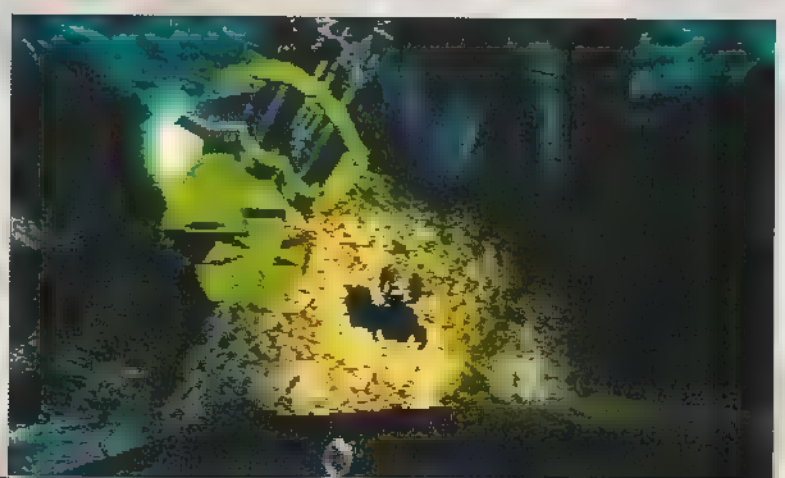
DEEP SEA DIVE

SEXTA FASE

SECRETS 1/1

Após reunir as peças que faltavam para a roupa de mergulho, Lara vai atrás do artefato. Ela não contava com a presença de minisubmarinos armados com torpedos e terá de passar por eles, além de encontrar a passagem que a leve até o artefato.

Mas quando consegue, algumas explosões causam um desabamento e alguma coisa sai errado. Lara pode morrer se não voltar rapidamente para o submarino.

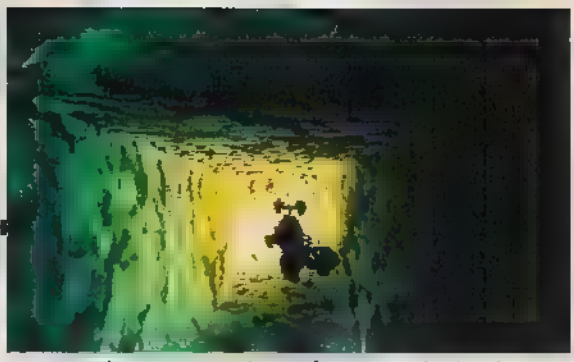


Encontrando a Lança do Destino — PARTE - A

Salve seu progresso no jogo, só então nade para a passagem perto dos corais. Haverá dois caminhos: siga no caminho da direita e nade por cima da pedra. Nade para a pequena caverna do outro lado e pegue o único **Secret** desta fase.

Você deve ter encontrado um mini-submarino que irá atirar torpedos em você. Lara não poderá atirar de volta mas poderá enganar os torpedos soltando Chaff Flares, enquanto você possa fugir. Faça o caminho de volta até o submarino, a correnteza deve atrapalhar um pouco mas persista.

Agora vá no caminho da esquerda e siga o curso pela direita mais adiante. Outro mini-submarino estará rondando uma pedra, vigiando um caminho para a esquerda. Engane-o para chegar no caminho e você deverá chegar até uma abertura no chão, entre por ela e a seguir você passará por uma seqüência de **cavernas.**



Ao entrar na primeira caverna, salve seu progresso e chegando na última caverna, que na verdade são restos de um navio totalmente destruído, Lara encontrará a Spear of Destiny que todos desejam.

Um tremor acaba derrubando uma viga sobre seu tanque de oxigênio, dando-lhe pouco tempo para retornar ao submarino. Seja rápido para fazer o caminho de volta e não pare por nada. Não há como errar o caminho para o submarino e fazendo certo você chegará no momento exato que seu oxigênio terminar. Chegando no mesmo, suba através da abertura por onde veio para concluir esta fase.

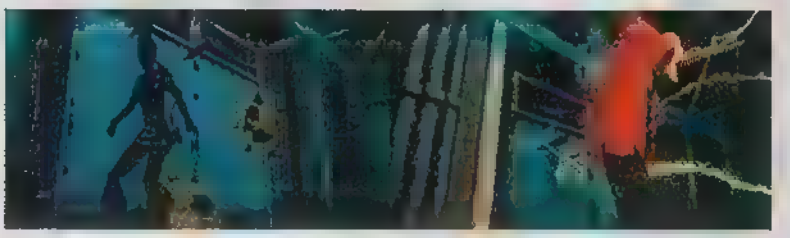
SINKING SUBMARINE

SÉTIMA FASE

SECRETS 2/2

Escapando da morte, Lara volta ao submarino que logo sofre uma grande explosão e está prestes a afundar.

Mas Sergei leva a pior com seus homens e a única coisa a fazer é ir para a superfície antes que tudo exploda. Jean, amigo de Lara, estará a sua espera.

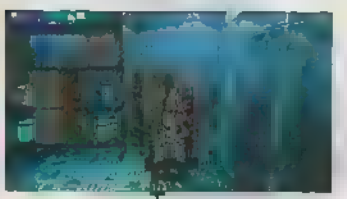


Desligando a força do submarino — PARTE - A

De volta ao submarino, ele estará com o casco rachado e toda a instalação elétrica destruída. Sergei aparece com dois capangas para tomar a Spear of Destiny, mas uma fatalidade acontece e apenas Lara sobrevive. Faça o caminho de volta ao refeitório e fique atento com os novos inimigos que encontrará. No corredor para o refeitório, haverá dois lugares soltando fogo.

Mergulhe por cima deles caso você pegue fogo, role na água (visite a sala no meio do corredor e procure nas estantes para encontrar a Uzi). Chegando ao refeitório alguns cabos elétricos se soltão caindo sobre a água e você terá de usar as mesas como plataforma. Pule de mesa em mesa rumo à passagem ao lado dos cabos soltos e no começo do corredor, vá à direita para poder encontrar uma escotilha aberta com um tripulante dentro. Mate-o para pegar o **Swip Card** que ele deixará, mexa nas estantes e volte até o corredor de fogo. Assim que cruzar o mesmo, entre no corredor da direita e use o cartão para abrir a escotilha. No corredor seguinte haverá um caminho para a direita, mas os cabos não permitirá sua passagem. Suba na escada adiante e vá para o final do corredor, ignore a sala à esquerda, chegando na sala de navegação. Vá para a plataforma da direita e destrua a tampa do duto de ventilação. Indo por este, você chegará em uma saleta à direita. Levante a grade dentro dela, procure uma alavanca na parede e acione-a.

A destruição do submarino — PARTE - B

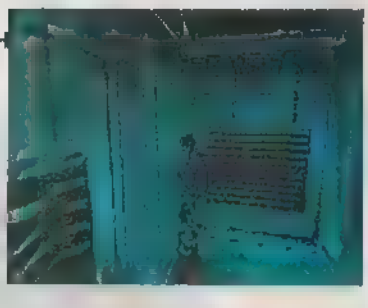


Ao sair do duto de ventilação, abra a escotilha do lado esquerdo e uma cena mostrará Lara encontrando Yarovef que está morrendo. A água gelada está causando-lhe hipotermia e ele não agüenta se mover, mas entrega a Silver Key para Lara preparar a cápsula de oxigênio e fugir.

Vá para a sala ignorada no corredor e colete os itens espalhados nos cantos, incluindo o Nitrogen Canister e a Desert Eagle. Pegando-os, faça o caminho de volta para o refeitório, mas antes entre no corredor que estava inacessível por causa dos cabos soltos. Use a chave para abrir a porta e dentro da sala mexa nos armários para encontrar o Oxigen Canister e um Small Medipack.

Agora vá para a cozinha e colete o primeiro **Secret**, mas no caminho mate dois tripulantes (um deles deixará a Bronze Key, procure com cuidado no corredor).

Pegando o segredo e a chave, volte até a saleta onde a força foi desligada e abra a porta usando a chave. Na gaveta do móvel você encontrará o segundo **Secret**. Feito isso, volte até onde está Yarovef e suba através da escada ao lado dele para chegar no compartimento de fuga. Use o **Oxigen Canister** no encaixe esquerdo, depois use o Nitrogen Canister no encaixe direito para concluir a fase. Lara tenta levar Yarovef, mas ele decide afundar com seu submarino, encerrando esta aventura.



GALLOWS TREE

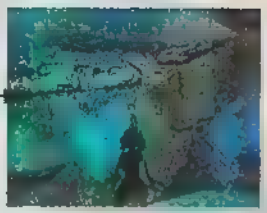
OITAVA FASE

SECRETS 3/3

Esta aventura se passa na adolescência de Lara, contada pelo padre Patrick que foi atrás de uma criatura morta-viva que assombrava uma ilha. Lara esconde-se na balsa em que o Padre estava e ela terá um de seus primeiros testes na ilha (este trecho se passa pouco depois do começo de Tomb Raider The Last Revelation, onde Lara tem sua primeira aventura com seu tutor Von Croy).

O caminho pelo penhasco — PARTE - A

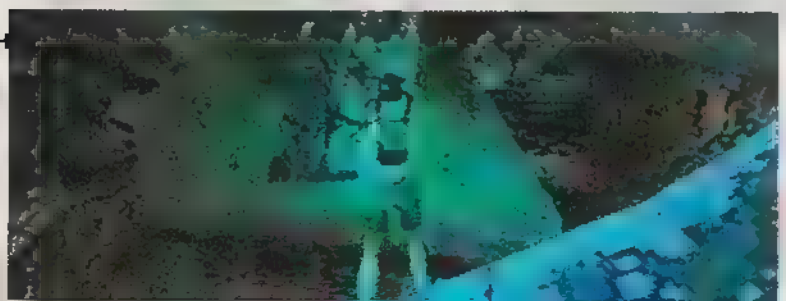
Assim que começar esta aventura, siga em frente e você deverá chegar a um **desfiladeiro**. Alinhe-se com a plataforma do outro lado e realize um salto correndo até lá. Feito isso, pendure-se na fenda da parede, vá pendurado para o outro lado e quando não puder mais avançar, solte-se. Salve seu progresso no jogo, olhe para a plataforma azul à sua **direita**, pule e agarre-se nela.



Vá pendurado para a direita e quando chegar na curva da plataforma, volte a distância de uma braçada e solte-se. Fazendo tudo certo, Lara cairá sobre uma plataforma, então vire-se para a direita e pule (mantenha o botão de agarrar pressionado) para dentro da caverna, onde encontrará o primeiro **Secret**, um Large Medipack e alguns morcegos. Desça para terra firme e procure um Small Medipack atrás da coluna à direita. Depois procure uma abertura no paredão do outro lado, que o levará para o ponto de partida do jogo.

Repita todo processo até chegar na plataforma antes do segredo, mas ao invés de soltar-se, continue pendurado e logo abaixo haverá uma abertura. Ao soltar-se, não esqueça de se agarrar na abertura e do outro lado, à direita, pendure-se no teto verde que o levará para uma entrada.

Pegue o Large Medipack à direita, depois escorregue pela esquerda, chegando a uma vale onde Lara conversa com um espírito que pede para ele encontrar seu coração de pedra embaixo da árvore.

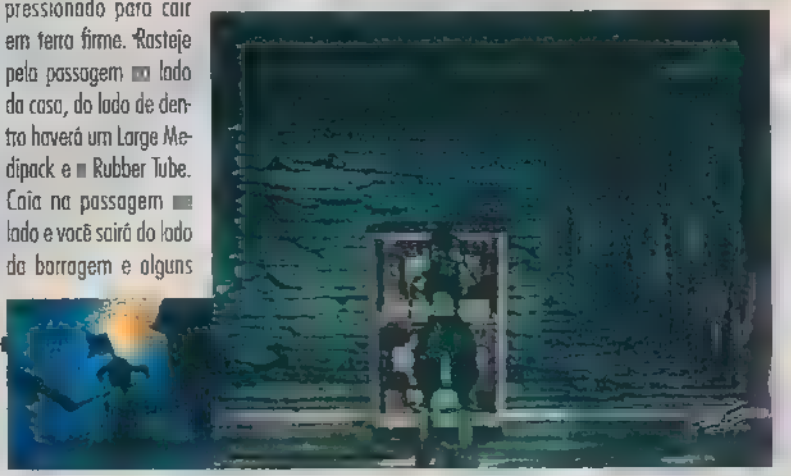


Entrando pelo poço — PARTE - B

Assim que a cena acabar, olhe para a entrada por onde acabou de chegar e note que há uma inclinação ao lado da porta. Pendure-se atrás dela e vá pendurado na beirada da inclinação.

No final suba e mantenha o botão de pula pressionado para Lara saltar antes de escorregar, encontrando o segundo **Secret**. Depois volte até a fogueira e fique de costas para a mesma, olhe para uma passagem à sua esquerda no paredão. Vá até ela e pendure-se no teto para chegar ao outro lado (ignore a pequena passagem).

Do outro lado, alguns morcegos atacarão e no final do caminho, alinhe-se com a inclinação que o levará para dentro do poço logo abaixo e escorregue. Caso erre, uma pequena criatura aparecerá e ela é lenta mas não fique parado perto dela. Uma vez dentro do poço, nade pelo estreito corredor e na primeira curva vá pela direita (uma subida). Na curva seguinte, vá para a esquerda e nade até o final, para chegar até uma pequena barragem d'água. Suba na inclinação do outro lado da casa e mantenha o botão de pula pressionado para cair em terra firme. Rasteje pela passagem ao lado da casa, do lado de dentro haverá um Large Medipack e a Rubber Tube. Caia na passagem ao lado e você sairá do lado da barragem e alguns ratos irão atrás de você. Suba no bloco semi-inclinado à esquerda e pule para o outro lado da barragem e mais ratos irão atrás de você. Rasteje na passagem através do paredão para voltar até a fogueira.



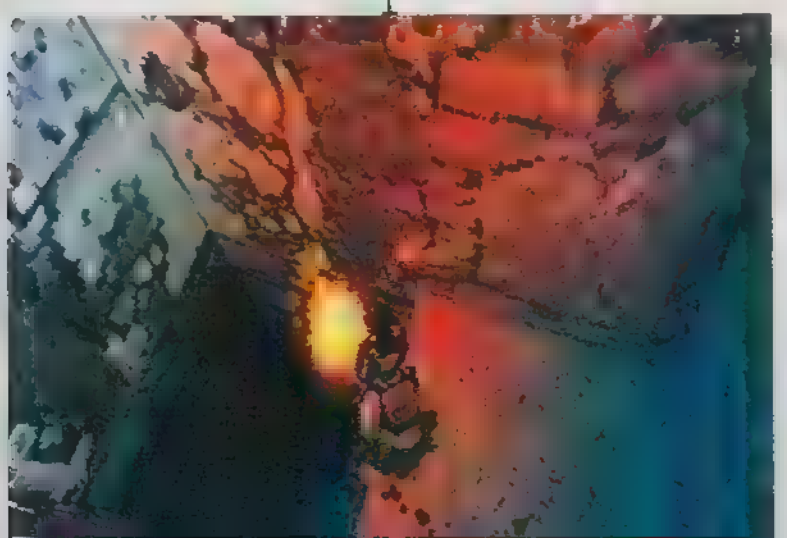
Seguindo para a capela abandonada — PARTE - C

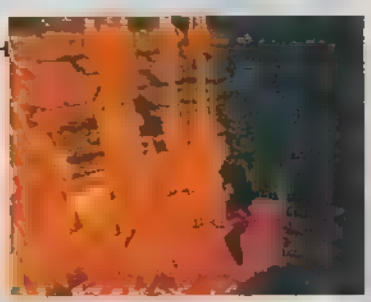
Estando de frente para o lugar onde encontrou o segredo, vá para a outra extremidade para encontrar uma abertura na coluna. Rasteje por ela e do outro lado, ao fundo da pequena caverna, pegue a Pitchfork para combinar com a Rubber Tube, criando o Catapult. Suba na estrutura acima e aperte o botão de ação nas tábuas cruzadas.

Lara derrubará os sinos que abrirão passagem para ela, mas não deixe de pegar o Iron Clapper. Indo através do buraco, do outro lado entre no mausoléu atrás de você para pegar uma tocha apagada. Você encontrará fogo em um dos mausoléus adiante, acenda sua tocha (botão de ação) e continue no caminho. Haverá um outro **buraco**, jogue a tocha nele e desça. Leve a tocha pelo pequeno labirinto, mas não passe por cima das placas de madeira, vá através da inclinação ao lado e você encontrará dois caminhos. Vá no caminho da direita que o levará até algumas estacas e alguns morcegos.

Solte a tocha e arraste-se por entre as estacas. Do outro lado delas, há uma abertura que o levará para o terceiro **Secret** e um Large Medipack. Faça o caminho de volta, levando a tocha. Vá através do caminho ignorado a pouco. O corredor levará Lara ate uma câmara abaixo da árvore onde aquele espírito apareceu, use a tocha nas raízes para pegar o Heart. Lara escuta Padre Patrick conversando com um tipo de criatura demoníaca que a ameaça. O Padre pede para ela ir à capela do outro lado da ponte, além de falar da eficácia do metal contra os demônios desta ilha.

Siga o Padre e Lara escorregará até a área da fogueira. Faça o caminho de volta até os mausoléus e use o Heart na abertura de uma porta à esquerda. Durante a cena muitas criaturas tentam aproximar-se de Lara, mas ela usa o Iron Clapper. Lara descobre uma passagem e se arrasta no túnel para chegar até a ponte que o Padre havia falado. Pegue o Large Medipack e fuja dos morcegos, o túnel a seguir o levará ao final da fase.





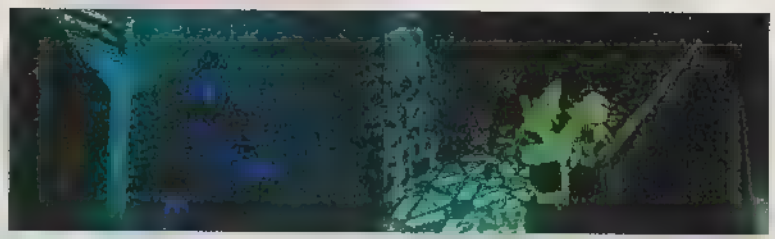
LABYRINTH

NONA FASE

SECRETS 3/3

Lara encontra o Padre Patrick tentando exorcisar o demônio no fundo de um poço. No caminho, ela encontra várias criaturas estranhas.

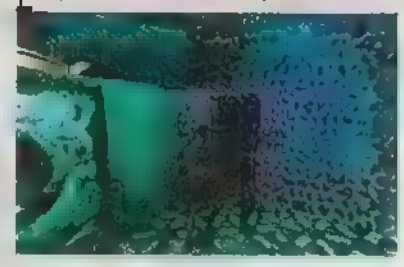
Por ser perigosa demais, o padre pediu para que fosse até a capela e lá outras coisas acontecerão.



Encontro com o espírito — PARTE - A

Salve seu progresso. Entre por trás do banco ao lado para ver a cena de um espírito indo para um certo lugar e mexendo algo em uma cadeira. Depois desta cena, siga o caminho através das cadeiras para chegar até uma parede com três placas de pedra. Empurre, na seqüência, as placas do meio, esquerda e direita. Um portão se abrirá, mas algumas caveiras com espadas aparecerão em seu caminho. Tome cuidado, pois elas estarão em lugares estratégicos (ande devagar para localizá-las). Vá para a área por onde aquele espírito passou e mexa no banco para pegar o

Bone Dust. Volte até as três placas e use o Bone Dust no vaso ao lado, isso fará com que as caveiras desapareçam e abrirá um portão. Volte até o ponto de partida do jogo e vá para a passagem aberta à esquerda. Antes de escorregar pelo corredor, localize uma abertura no alto da parede e vá através dela para abaixar uma alavanca. Mais uma vez volte até onde aquele espírito passou e entre no portão ao fundo da sala, para encontrar o primeiro Secret (dentro da parede ao fundo), além de um Large Medipack. Agora, escorregue através do corredor, na área inferior pendure-se no buraco e solte para Lara cair dentro de um líquido verde, além de livrar-se dos morcegos. Ao sair do líquido verde o espírito revelará o caminho para ela.

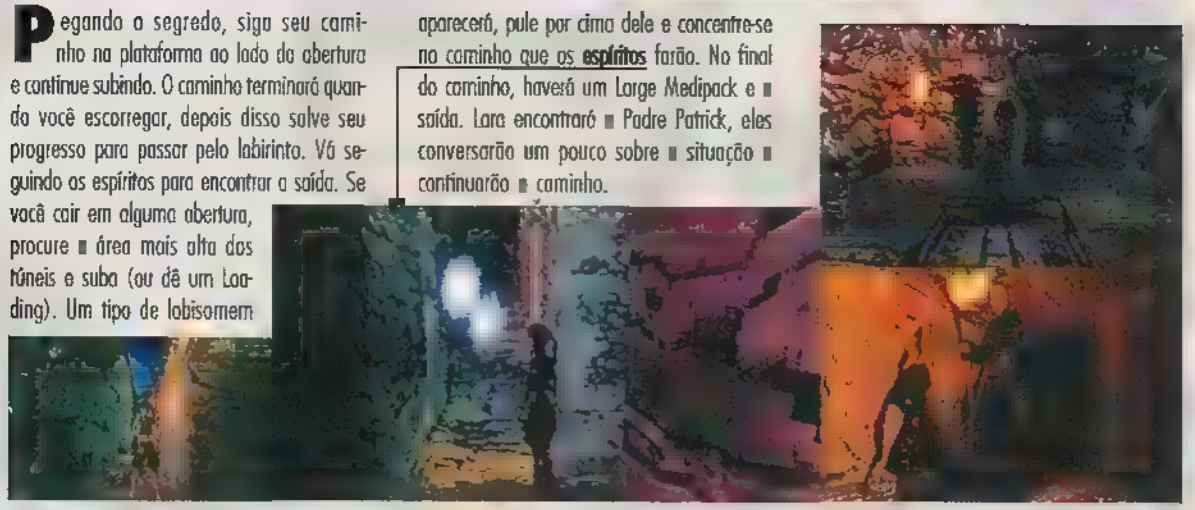


O caminho na plataforma móvel — PARTE - B

Quando começar a subir na plataforma, entre na passagem da parede (você encontrará um Small Medipack no caminho), para chegar até uma plataforma. As grades de proteção à sua esquerda estão quebradas, então realize um salto correndo seguido de agarrão para a estrutura do outro lado. Vá pendurado para a direita e suba no final, de onde fará um salto correndo para a plataforma mais baixa, que fica adiante. Lá, você encontrará o segundo Secret. Pegando-o, volte até a plataforma com a grade de proteção quebrada e vá para o final dela. Acione a alavanca para rotacionar a plataforma e saia no novo caminho à sua esquerda, que o levará para mais uma subida, onde encontrará outra passagem na parede ao lado de uma figura. Esta passagem o levará para a parte de cima da estrutura, apenas atravesse a mesma e pegue o caminho da direita sem mexer na alavanca. Continue subindo pelo caminho a seguir e entre na próxima passagem (você pode pegar um Small Medipack no final da subida, antes de ir através da passagem). Chegando novamente na estrutura, você encontrará o Bestiary no caminho da direita. Realize um salto correndo para a estrutura do outro lado e agarre-se em seguida. No caminho seguinte, desça para pegar um Large Medipack, depois prossiga nas plataformas e alguns espíritos o guiarão. No final da subida, pule e agarre-se no teto baixo da direita para ter acesso à uma passagem. Solte-se no final dela para agarrar-se na abertura. Ao fundo, você encontrará o terceiro Secret. Para pegá-lo, onde pendurado na abertura no meio do caminho não se solte, ou poderá ser fatal para Lara.

Seguindo os três espíritos — PARTE - C

Pegando o segredo, siga seu caminho na plataforma ao lado da abertura e continue subindo. O caminho terminará quando você escorregar, depois disso salve seu progresso para passar pelo labirinto. Vá seguindo os espíritos para encontrar a saída. Se você cair em alguma abertura, procure a área mais alta dos túneis e suba (ou dê um Loading). Um tipo de lobisomem aparecerá, pule por cima dele e concentre-se no caminho que os **espíritos** farão. No final do caminho, haverá um Large Medipack e a saída. Lara encontrará o Padre Patrick, eles conversarão um pouco sobre a situação e continuarão o caminho.

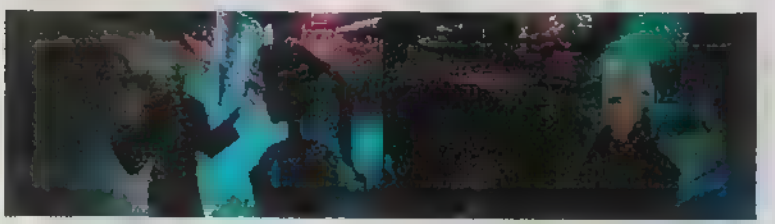


OLD MILL

DÉCIMA FASE

SECRETS 3/3

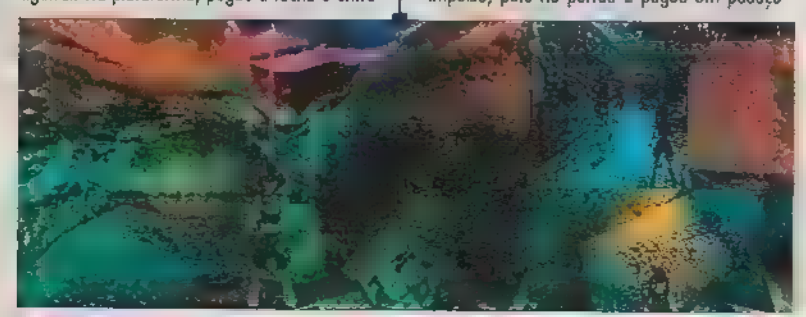
Saindo da capela, graças a uma estranha figura de um espírito, Lara encontra-se com Padre Patrick que lhe explica algumas coisas sobre a ilha, mas logo ela encontrará um cavaleiro fantasma que tentará acabar com você e o Padre, que tenta livrar-se deles.

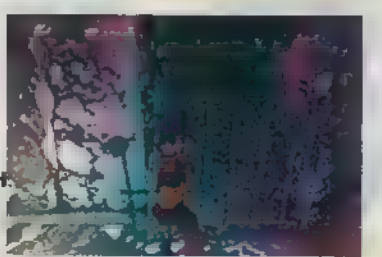


Caminho perigoso no abismo — PARTE - A

Salve seu progresso no jogo e entre na passagem à esquerda. Do lado oposto ao túnel, haverá dois caminhos. Siga o caminho da direita, chegando a um desfiladeiro. Alinhe-se com a **corda** e realize um salto correndo seguido de agarrão. Pendurada na corda, alinhe-se com a plataforma azulada ao lado da passagem por onde veio e balance a corda. Quando estiver no limite do balanço, aperte o botão de pulo sem soltar o botão de agarrar. Na plataforma, pegue a tocha e entre novamente no túnel. Chegando no final, você poderá acender sua tocha.

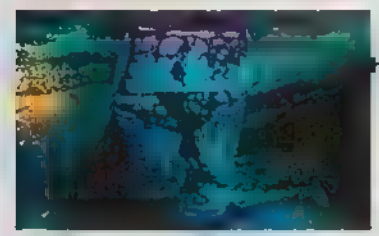
Com a tocha acesa, volte até a área da corda e caminhe para o lado esquerdo, onde você deverá jogar a tocha na área onde as criaturas estão (salve antes seu progresso no jogo, se errar dê um Loading). Realize outro salto correndo para agarrar-se na corda, depois alinhe-se com um portão enferrujado à sua esquerda. Balance a corda para ganhar impulso, pule no portão e pegue um pedaço de **ferro** que Lara usará como Crowbar. Escorregue para a área onde as criaturas estão, rasteje pela abertura abaixo da pedra para pegar o primeiro **Secret**, depois pule para a plataforma abaixo da corda e pendure-se. Estando na ponta da corda, tome impulso para o outro lado do abismo e quando estiver no limite do balanço, pule para o outro lado.





Confronto com o demônio da água — PARTE - B

Chegando no outro lado, pegue um Large Medipack atrás das pedras, suba na pedra e fique alinhado com algumas colunas inclinadas. O esquema é escorregar pela inclinação na sua frente e pular nas outras até a última. Você pulará três vezes, mas no terceiro pulo mantenha o direcional pressionado para a esquerda e aperte o botão de agarrar em seguida. Isso fará com que Lara agarre-se na inclinação e quando subir, Lara escorregará. Pule para a inclinação seguinte e, no final da mesma, pule e mantenha o direcional pressionado para a esquerda, seguido do botão de agarrar. Pendurando-se na fenda, suba e arraste-se até o outro lado, onde terá de se pendurar novamente. Vá para o lado esquerdo para chegar a uma abertura, no fundo dela você encontrará um Large Medipack e



usará o Crowbar na pedra ao fundo para pegar o Chalk. Desça no terreno onde estão as criaturas e volte para o começo da fase.

No caminho, pare sobre o bloco escuro e use o Chalk para Lara fazer um desenho. Um cavaleiro fantasma fracassará tentando atacá-la, pois Lara possui o Bestiary. Entre na passagem à sua frente e você chegará à casa de onde o cavaleiro sairá com o Padre. O cavaleiro pede para ele parar o moinho de água se quiser ver seu amigo novamente.

Siga em direção à casa, vá na passagem à direita, pule a corredeira e você chegará a um velho moinho. Antes de ir para ele, siga para a esquerda. Ignore a primeira entrada e vá para aquela que está mais à direita. Do outro lado, colete o Large Medipack e deixe seu life completamente cheio, em seguida saia correndo no meio do fogo e caia na água do outro lado para só então subir e pegar o segundo **Secret** atrás da última labareda. Saia através da passagem do outro lado da água e siga para o moinho, pulando por cima do barranco. Lara cairá dentro de um lago e ao fundo haverá uma gaiola.

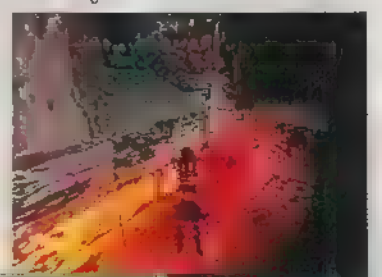
Nade para o outro lado da estrutura e pare quando avistar o demônio da água. Observando o demônio, espere ele nadar para o lado direito e você poderá pegar o Silver Coin na parte amarelada mais intensa (caso o demônio pegue primeiro, Lara perderá todo o fôlego e você será obrigado a seguir para a superfície e tentar novamente).

O fim do cavaleiro fantasma — PARTE - C

Pegando a moeda, use-a na gaiola e o demônio o seguirá. Lara monta uma armadilha para capturá-lo. Vá através da passagem que o demônio estava vigiando. A passagem levará para dentro do moinho. Suba na esquerda para chegar a uma alavanca rotatória. Puxe-a cinco vezes para abrir uma porta do outro lado do moinho, mas seja rápido. Saia correndo do lado esquerdo da plataforma e realize um salto seguido de agarrão para Lara girar na barra de ferro. Solte o botão de pulo após o segundo giro para cair sobre a plataforma e, imediatamente, vire-se para a direita. Dê um salto normal para plataforma ao lado e arraste-se por baixo da porta antes dela se fechar (se não conseguir, acione a alavanca novamente).

Alguns morcegos atacarão do outro lado. Ao invés de escorregar na passagem à esquerda, pule e agarre-se na parte de cima, depois pule e agarre-se na alavanca do outro lado, abrindo uma passagem e parando o moinho. Caia na água, nade pela passagem aberta, volte até a frente daquela casa e se quiser pegar um Small Medipack, vá ao lado da roda de água. Estando na frente da casa, vá para a corredeira vermelha do lado esquerdo, atrás das pedras. Na parede mais adiante haverá uma subida, mas antes nade pelo túnel e entre no outro túnel que encontrar à esquerda para pegar o terceiro **Secret**. Nade de volta até a entrada do túnel e siga pela passagem citada. Ela dará acesso ao teto da casa.

Dê um salto normal para a plataforma ao lado e realize um salto correndo para a parte diferente do teto. Faça o mesmo para a parte plana e para a outra parte diferente do teto mais adiante. Neste último, realize um salto correndo na diagonal, rumo ao teto da estrutura do outro lado (não aperte o botão de agarrar). Lara deverá cair exatamente na parte plana, então arraste-se, desça de costas pela passagem gire a manivela para parar a roda de água e conclua esta aventura.



13TH FLOOR

DÉCIMA PRIMEIRA FASE

SECRETS 3/3

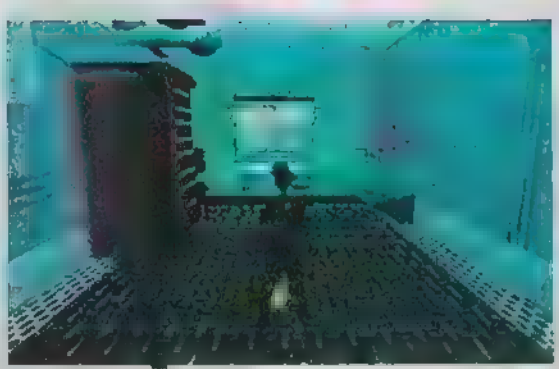
Esta aventura envolve um ousado plano de invasão a um edifício de segurança máxima para recuperar a Iris, objeto de extremo poder que se usado de modo errado, poderá causar grandes catástrofes.

Para esta missão, Lara terá a ajuda de um hacker chamado Zip, que dará todas as informações sobre o sistema de segurança.

Setor de segurança máxima — PARTE - A

Salve seu progresso no jogo, então avance através do duto de ventilação e Zip entrará em contato dando as primeiras informações (ele diz para você não chamar a atenção). Saque seu HK Rifle (você tem três tipos de tiro com esta arma, use o primeiro) e atire na grade de proteção. Do outro lado, Zip entra em contato novamente. Continue pelo duto de ventilação. Quando chegar em outro duto, continue abaixado para evitar o raio laser de segurança. Pegue o Large Medipack à direita e continue pelo lado oposto. Dentro do buraco também há raio laser, então fique de pé e dê um salto normal para o outro lado.

Destrua a grade de proteção, mas antes de prosseguir, vá para o lado oposto para chegar a uma sala. Mexa nas estantes para encontrar itens, dentre eles o Hammer.



Volte para o duto de ventilação, siga pela grade quebrada e observe o raio laser. Desça com cuidado, vá se arrastando até o outro lado e no final você chegará na sala onde encontrará o primeiro **Secret**. Salve seu progresso no jogo e faça o caminho de volta até o começo da fase. Mas atenção, para pular o buraco com raio laser, faça um pulo correndo. Quando chegar no corredor onde começou, mais raios laser serão acionados. Assim que o raio mais baixo estiver indo para o fundo, corra junto com ele e abaixe assim que o raio mais alto estiver chegando. Arraste-se rapidamente para a passagem onde você começou.

Procurando caminhos de acesso — PARTE - B

Espere o raio alto ir para o fundo e corra com ele, abaixando-se no último momento e arrastando-se para o final do corredor. Não levante-se, espere o raio alto afastar-se de novo e suba pela escada na parede. No duto de ventilação seguinte, Zip entrará em contato e você encontrará munição. Quando chegar a uma grade mais adiante, Zip entra em contato com Lara novamente. Salve seu progresso no jogo e fique perto do portão. Use sua arma para quebrar o cadeado. O duto explode e você escorregará até a sala com o soldado de armadura. Antes de atirar nele, use a mira periscópica e dê um zoom. Mire na cabeça do soldado e dê um disparo para chamar sua atenção, depois dê um tiro na testa dele com cuidado para não errar. **Suba** para o duto de ventilação, haverá uma grade quebrada no chão. Vire-se de costas e pendure-se, algumas explosões acontecerão. Logo após as duas primeiras, solte-se e saia correndo pelo duto abaixo. Pegue o segundo **Secret** e suba a escada ao lado. Haverá outra escada e um raio laser que ficará indo de um lado para o outro. Você terá de subir cuidadosamente. No topo da escada, destrua a tampa do duto de ventilação à esquerda e colete a munição do lado de dentro, salvando seu progresso no jogo em seguida.

Saque sua arma e vá devagar até o final do duto. Sendo cuidadoso, você poderá avistar um guarda usando sua mira periscópica, atire na cabeça dele antes que ele o veja. Fique de costas e abaixe-se para descer, neste corredor não faça barulho (não pule ou corra por enquanto).

Indo para a máquina de refrigerante, Zip entra em contato para dar mais alguns detalhes. Caminhe até o **guarda** que está dormindo atrás da parede de vidro. Se acordá-lo haverá problemas, por isso dê um tiro na cabeça dele depois de pegar o Level Access Card sobre o computador.

Setor de acesso ao andar de testes — PARTE - C

Use o cartão para abrir a porta ao lado, você encontrará alguns itens nas estantes. Vá para o outro lado do corredor e mexa no painel para chamar o elevador. Depois mexa no painel para descer. Dois guardas estarão conversando de um lado do corredor. Arraste-se para trás dos cilindros empilhados e use sua arma para matar ambos (atire na cabeça). Feito isso, use o cartão para abrir a porta triangular atrás de você e do lado de dentro haverá dois cientistas.

Não saque sua arma, se você não mostrar perigo os cientistas não se importarão com sua presença. Acione o **botão** atrás do cientista ao fundo e vá para a área onde estavam aqueles dois guardas. Antes de descer pelo corredor seguinte, elimine um terceiro guarda. A passagem à esquerda o levará a uma cúpula. Vá para a porta do outro lado dela para encontrar outro cientista.

Há duas câmaras com roupas iguais as do cientista, acione o **botão** para expor as roupas, uma delas deixará cair o Access Code Disc. Volte até o elevador para chegar ao andar anterior, use o Access Code Disc no painel no final do corredor e a grade de ventilação ao lado se abrirá. Ao entrar por ela, salve seu progresso e algumas explosões terão seqüência. Observe-as e depois das duas primeiras explosões, realize um pulo correndo e agarre-se no poste.

Desça aos poucos para evitar algum acidente e repare nas grades da parede. No poste, pare entre a segunda e a terceira grade. Pule do poste para cair em um corredor onde encontrará o terceiro **Secret**, depois desça até o final e arraste-se pelo duto seguinte.

Coletando o artefato Iris — PARTE - D

Na plataforma do outro lado, Zip entra em contato novamente avisando de alguns detalhes. Depois disso, corra normalmente sem sacar sua arma. No corredor adiante, entre na sala ao lado e mexa nas estantes para pegar o Cloth e um Small Medipack. Vá para a outra plataforma e desça, ignorando o guarda de armadura do outro lado. Fique atrás da caixa e siga para a última porta na parede do lado esquerdo, mas não faça barulho. Use o cartão para abrir a porta e dentro desta sala mexa nos dois armários para pegar a Bottle of Chloroform. Saia da sala com cuidado e posicione-se atrás do guarda, mas antes combine o Cloth e a Bottle of Chloroform, então aperte o botão de ação perto do guarda para desmaiá-lo.

Assim que livrar-se do guarda, use o cartão para abrir a porta que ele vigiava e equipe sua arma. No corredor você terá alguns segundos para matar outro guarda de armadura (atire na cabeça). Matando-o, não esqueça de pegar o Iris Lab Access que ele deixa e use-o para abrir a porta adiante. Salve seu progresso no jogo e avance pelo corredor, chegando na tela de vidro, ignore o soldado do lado de dentro e preste atenção no **guarda**. Espere ele se aproximar de você e atire na cabeça, imediatamente atravesse o corredor pois uma metralhadora será acionada. Do outro lado do corredor, haverá mais um cientista trabalhando. Zip dirá para você não matá-lo, pois será necessário duas pessoas para abrir a porta adiante, então entre com a arma equipada e espere uma cena. Mas caso não tenha encontrado o segundo segredo mostrado na estratégia, mate-o rapidamente (você enfrentará alguns guardas no corredor, atravesse-os e mate um último guarda perto da porta por onde entrou. O corredor seguinte se divide em dois. Procure do lado esquerdo e o direito o levará para o mesmo caminho se você seguir o outro método).

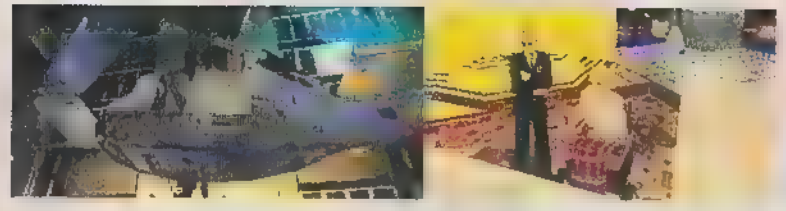
Chegando nas escadas, entre pela porta no final e abaixe a alavanca do lado direito da sala. Isso fará a Iris Artefact parar de emitir energia por alguns instantes, imediatamente desça todas as escadas e saia pela porta no final da mesmo. Vá em direção ao Iris Artefact e **pegue-o** antes que ele volte a ativa. Feito isso, corra para a porta do outro lado para terminar esta fase.

ESCAPE WITH THE IRIS

DÉCIMA SEGUNDA FASE

SECRETS 3/3

Conseguindo o Iris, Lara terá de sair do prédio sem ser notada por ninguém, além de passar por sistemas de segurança de alta tecnologia e até mesmo por salas com detector de armas. Mas Lara só descobre que está sendo vigiado quando a vigilância é acionada.



Explorando os escritórios — PARTE - A

Zip entrará em contato informando detalhes sobre a segurança, o corredor adiante possui sistema de raio-x para localizar armas. Para cruzá-lo, **deixe** sua arma na mesa de vidro à esquerda. Ao entrar no corredor, ignore a primeira caixa (dentro dela há uma bomba) e abra a segunda para pegar um Small Medipack. Do outro lado do corredor de raio-x, vá para a grade à direita e colete munição, depois vá para o lado oposto e entre na porta no final do corredor. Do outro lado, entre na porta adiante, pegue a Bottle of Chloroform e entre no corredor ao lado. Caminhe para o final do corredor e um guarda estará de vigia,

caminhe até as duas portas seguintes ■ entre na da direita. Pegue o Cloth no arquivo de metal, combine com o Bottle of Chloroform, caminhe até a parte de trás do guarda e aperte o botão de ação. Examine todas as salas ao longo do caminho, você encontrará alguns itens ■ passando na frente de algumas portas, elas se abrirão para você. Em uma das salas, você encontrará Restroom Access Card. Nele há quatro números. Volte ao final do corredor onde você pegou o clorofórmio, mexa no painel ao lado da porta e digite o número

do cartão no **painel** (8526) para abrir a porta. Ignore ■ primeira porta na seqüência ■ entre pela outra mais adiante. Use o botão de ação para abrir a primeira porta no banheiro, pule parado e agarre-se no teto para abrir um alçapão.

Subindo pelo poço do elevador — PARTE - B

No duto de ventilação, pendure-se para descer na parte com luzes vermelhas piscando. No final deste você chegará ao poço do elevador, salve seu progresso no jogo. Fique pendurado no meio da entrada do duto, então aperte o botão de pulo e gire no ar, seguido de agarrão. Lara se agarrará a um cabo branco. Desça até o fim dele e dê um pulo seguido de agarrão para a entrada ao lado, onde você encontrará o primeiro **Secret**. Depois escale pelo cabo até o alto, mas fique de costas para a parede de onde pegou o segredo. Antes de chegar ao topo, pule do cabo para cair sobre uma plataforma.

Desta plataforma, realize um salto correndo, seguido de agarrão, para a barra lateral à esquerda para chegar ao outro lado. Salve seu progresso no jogo ■ fique de costas na diagonal sobre o elevador ao lado. No segundo elevador, perto da plataforma, você encontrará munição.

Abra o alçapão cinza sobre o primeiro elevador, entre pelo mesmo e acione o painel. Quando as portas se abrirem, saia e desmaie o guarda perto da grade (você deve ter pego outra garrafa de clorofórmio), ou então, entre no elevador ao lado e acione o painel dentro do mesmo para subir. Vá para o painel do elevador e acione-o para escapar dos seguranças. O elevador despencará, acione ■ painel mais uma vez para ativar os freios.

Problemas no elevador — PARTE - C

Você não poderá sair pela porta, então vá pelo alçapão ao lado, Zip entrará em contato pensando ter se perdido de Lara. Fique na parte mais alta do elevador, haverá uma barra de metal. Dê um pulo normal seguido de agarrão e use a barra para chegar na plataforma do outro lado. Desta plataforma, escale a parede do lado direito até chegar ao lado de um engradado, salte de costas para cair sobre uma plataforma. Realize um salto correndo, seguido de agarrão, para a **barra** lateral ao lado e chegar na outra plataforma. Suba pela abertura na parede, chegando a outro duto de ventilação e salve seu progresso no jogo. Haverá uma descida onde você não poderá errar. Quando escorregar, espere Lara chegar à segunda parte do duto. Pule assim que passar por cima de uma grade e agarre-se na barra lateral.

Espere o duto de ventilação ao lado soltar fogo. Quando isso ocorrer, agarre-se na barra seguinte e espere o duto na plataforma adiante soltar fogo para só então soltar. Caindo na plataforma, distancie-se do fogo e localize a passagem na **parede** à sua esquerda. Dê um salto seguido de agarrão até lá e equilibre-se na barra para chegar ao outro lado. Salve seu progresso no jogo e ao sair, um guarda virá até você.

Corra para o final do corredor à sua esquerda para ele ir atrás de você, depois passe por ele e fique na frente do aquário, assim quando o guarda atirar ele se quebrará. **No aquário** há uma entrada, fique de costas para ela e desça rapidamente para pegar o segundo **Secret**.

Caminho para o lado de fora — PARTE - D

Dê a volta por trás do aquário e suba a **passarela** de metal. Prepare-se para escapar da mira dos atiradores de elite e não encoste na porta com raios vermelhos. Dê a volta pelo lado direito e mantenha-se perto das paredes. Suba na grade ao lado e na plataforma acima, corra em círculos sem parar, acione o botão para desarmar os raios de segurança abaixo. Depois passe correndo perto do extintor de incêndio mais ao lado, fazendo o atirador explodir o extintor e revelar o terceiro **Secret**.

Desça através da grade e entre na porta que está aberta ao final da passarela de metal, mas salve seu progresso novamente. Corra no corredor seguinte e faça um pulo para perto do aquário, mas não pise na área baixa que está com raios mortais. Um guarda aparecerá no corredor, atirando e destruindo o aquário que desativa os raios. Imediatamente acione o botão e entre na passagem à esquerda, pois do lado oposto aparecerá um soldado de armadura (perto dele tem um Large Medipack, mas é arriscado pegá-lo). Assim que entrar na sala seguinte, use o botão de corrida e dê um mergulho baixo para Lara parar bem adiante. Zip entra em contato para dar mais algumas dicas, mas o soldado de armadura está abrindo a porta, entre no corredor adiante rapidamente. No final do mesmo, entre na porta à direita para chegar a uma câmara experimental. Entre pela porta mais à frente, mas não toque em nenhuma caixa. Localize uma rachadura no teto, abra-o pois é um alçapão secreto. Indo por ele, acione o botão para ligar o raio-x da sala e revelar o conteúdo das caixas. Vá à sala e pegue a caixa que aparentemente não tem nada dentro, mas que na verdade tem o Teleporter Disc (as outras contêm bombas) e use este no painel da sala experimental. Suba na plataforma no centro desta sala e use o **Iris Artefact** para Lara ser levada à sala.

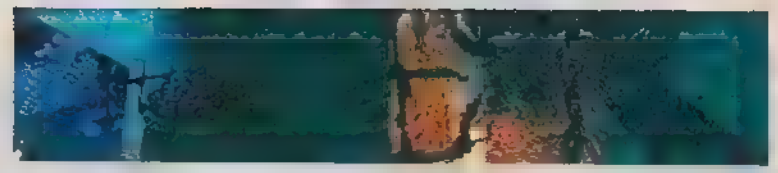
Entre na passagem vermelha do chão e Zip entrará em contato mais uma vez. Equipe seus óculos, dê um zoom e decore a ordem dos botões que o guarda aperta no painel. Saia pelo final do duto de ventilação e vá até o painel, caso não tenha decorado a ordem dos botões, digite 1672 e confirme. Na sala seguinte, acione o botão para desligar a segurança e depois rasteje pela passagem vermelha. O duto o levará para o começo da fase, onde você poderá pegar sua arma de volta e cruzar o corredor do raio-x. No corredor seguinte, destrua o extintor de incêndio para abrir uma saída e finalizar esta fase. A cena mostrará que a segurança extra foi acionada para deter Lara, deixando a próxima fase quase impossível no começo.

RED ALERT!

DÉCIMA TERCEIRA FASE

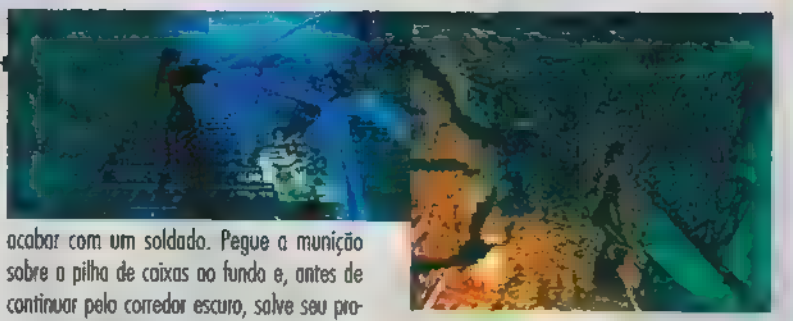
SECRETS 3/3

Lara consegue sair do prédio, mas precisa chegar ao topo do mesmo para poder escapar. Um helicóptero foi acionado e está à sua procura, além dos ciborgues muito resistentes que estarão perseguindo-a.



Indo para o último andar — PARTE - A

Antes de se mover, equipe sua arma e **derrube** o soldado de armadura no final da plataforma à direita. Depois vá ao final dela e realize um salto correndo seguido de agarrão. Assim que subir através da escadaria, uma explosão acontecerá. Na próxima seqüência, mantenha o botão de agarrar pressionado e suba a escadaria sem parar. Ela desabará e você deve se agarrar a ela para pegar o primeiro **Secret** à sua esquerda. Desça para a plataforma abaixo e suba novamente, desta vez realizando um salto correndo seguido de agarrão, então escale. Continue subindo e mais explosões limitam seu caminho, quando chegar na plataforma com fogo, derrube a parede e arraste-se pela passagem. Você sairá embaixo de uma grade, abra o alçapão ao fundo e suba rapidamente para



acabar com um soldado. Pegue a munição sobre a pilha de caixas ao fundo e, antes de continuar pelo corredor escuro, salve seu progresso no jogo.

Ponha seus óculos e use o infravermelho para ver que o corredor está fechado por raios letais. Saque sua arma e atire na válvula do outro lado para o vapor mostrar a ação dos raios. O esquema é o seguinte, cada faixa cinza no corredor é a área de ação dos raios e você terá três partes pretas para ficar em segurança. Aproxime-se o máximo que puder da faixa cinza e espere o primeiro raio fazer duas aparições quase seguidas, só então aperte o botão de rolar para Lara cair em cima da parte preta em segurança, depois vire-se para o raio seguinte e aproxime-se o máximo que puder da faixa cinza para repetir o processo até chegar ao outro lado.

A sala de tiros — PARTE - B

Passando esta parte, pegue um Large Medipack sobre as caixas à esquerda e continue pelo corredor, matando o soldado no final do mesmo. Desça de elevador e mate outro soldado antes de continuar, então salve seu progresso no jogo e prepare-se para o maior de todos os desafios.

Entre na porta da esquerda mais adiante e você entra em uma galeria de tiro. Pegue o **munição** e aperte o botão para fazer os alvos aparecerem. A tática é derrubar os alvos antes que eles cruzem a faixa amarela. Para ter uma boa velocidade usando a mira periscópica de sua arma não deixe o zoom no máximo.

Destruindo os cinco alvos como recomendado, saia desta galeria e veja se a porta ao lado está aberta. Se estiver, salve seu progresso no jogo antes de entrar, pois a dificuldade será muito maior. Pegue a munição e a tática para derrubar os alvos é a mesma, não deixe a mira de sua arma com um zoom que você tenha movimentos rápidos. Você deverá destruir os cinco primeiros alvos antes que eles cruzem a primeira faixa, ou então, a sala ficará trancada com gás venenoso (obrigando-o a dar um Loading).

Os três primeiros alvos aparecem sozinhos, em seguida dois aparecem ao mesmo tempo (destrua, pela ordem, os alvos da esquerda e da direita). Os outros dois alvos aparecem nos dois extremos da sala, destrua o da direita e imediatamente o da esquerda. Conseguindo, três alvos extras aparecem no meio e destruindo-os antes que eles cruzem a faixa branca, a sala será destrancada.

Chegando na torre de segurança — PARTE - C

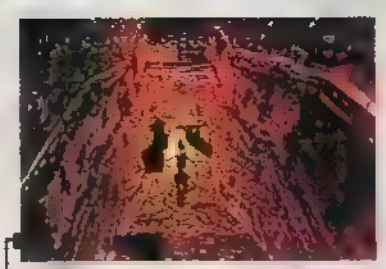
Saia rápido e vá para o final do corredor, se conseguiu destruir os alvos da segunda galeria terá acesso à sala do lado esquerdo que o levará ao segundo **Secret** e alguns itens (não tente pegar as armas protegidas pelos raios ou morrerá), depois entre na sala do outro lado e colete a munição e a Grappling Gun nos raios verdes.

Mate o **soldado** que aparece e vá para a porta do outro lado, mas não deixe de pegar

munição para a Grappling Gun sobre o console azulado ao lado. Na sala seguinte, equipe a nova arma, mire na grade do teto e atire, uma corda cairá. Suba pela pilha de caixas e agarre a corda.

Balance para as portas escuras da parede do outro lado e agarre-se nela, indo pendurado para a direita. O duto de ventilação o levará de volta ao corredor, derrube os dois soldados de armadura e volte para o elevador, passe pelo corredor dos raios mortais novamente. Do outro lado pegue a munição para sua nova arma e arraste-se para a subida inicial.

Use a Grappling Gun para atirar na escada acima para descer uma corda, use esta para chegar ao outro lado. Assim que tomar impulso do outro lado Lara escorregará. Você terá de pular nos segundos antes do final da rampa e agarrar-se na plataforma para não



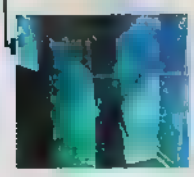
morrer no **fogo**.

O duto de ventilação o levará até uma sala com um soldado, pendure-se e caia. Mate o soldado e imediatamente acione a alavanca ao lado para abrir a porta. Use o elevador e salve seu progresso no jogo antes de sair, pois na área seguinte um soldado e um atirador descerão do teto. Mate os dois rapidamente, pendure-se na corda que está alinhada a uma plataforma onde você abrirá uma janela dupla no teto. Assim que abrir encoste-se na parede, mate o soldado que está abaixo e acerte o atirador, que está na janela, para poder entrar.

Escapando do helicóptero — PARTE - D

Você chegará à uma área cercada por alguns raios, exceto a porta que o levará a uma **passagem**. Arraste-se por ela e escale o duto do outro lado, mais adiante uma grade se abrirá. Salve seu progresso e desça sobre a caixa para pegar munição, um ciborgue estará vigiando a área.

Use seu HK Rifle para destruir a **válvula**, depois fique atirando no peito do ciborgue até ele entrar em curto. Você não poderá tocar na água, então alinhe-se com as colunas ingremes do outro lado e realize um pulo correndo. Quando escorregar, mantenha o botão de pulo pressionado e agarre-se na última plataforma.

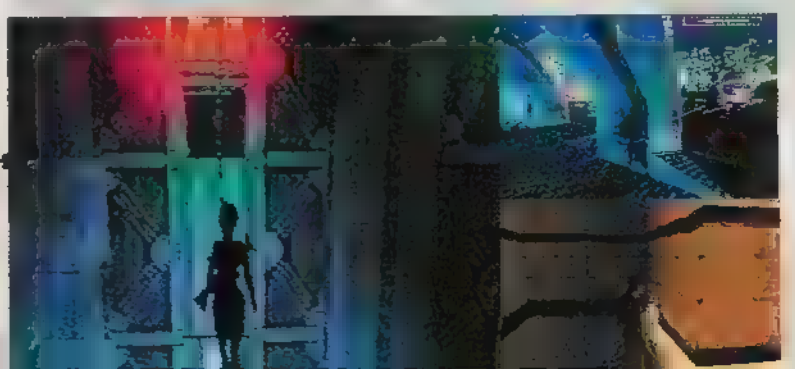


Suba para escorregar e pule. Quando escorregar, pule duas vezes para poder cair em uma parte plana. Entre a plataforma e o duto de ventilação, procure munição para o Grappling Gun e acerte na grade no alto. Use a corda para chegar na **passagem** do outro lado e baixe a chave para drenar a água, desça e pegue o Large Medipack e o Key Bit no corpo do ciborgue.

Suba até a chave, ative-a novamente para abrir o duto de ventilação e volte por ele. Equipe sua arma e use a mira para ver algumas garrafas no caminho. Destrua apenas a segunda garrafa para quebrar o chão, então saia correndo e pare atrás da primeira coluna, o helicóptero tentará metralhá-lo.

Saia correndo até o buraco adiante, antes dele dê um pulo para o canto esquerdo e abaixe-se em seguida para cair perto de uma entrada, onde encontrará um Large Medipack ao fundo. Para voltar, suba na caixa do outro lado. Suba rápido e pare atrás da coluna, então destrua a garrafa para detonar o chão e encontrar outro Large Medipack.

Suba na caixa, fique na ponta da mesma e dê um salto de costas, virando em seguida. Entre na sala adiante e prepare-se para a segunda parte. A sala seguinte é um bar, corra para atrás do balcão, arraste-se até o botão ao fundo e acione-o.



A chave para a liberdade

PARTE - E

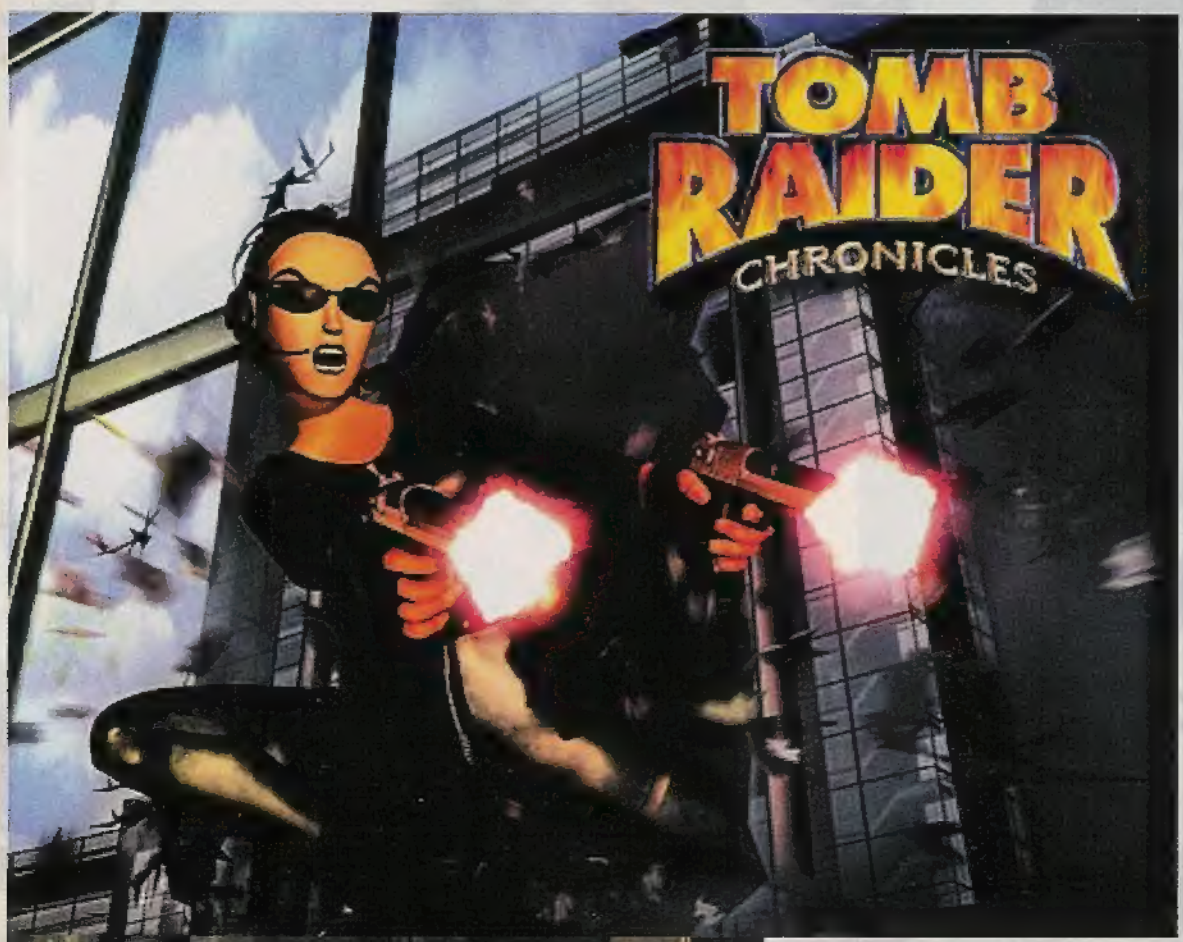
Salve seu progresso no jogo em um espaço diferente em seu Memory Card e volte até a área seguinte. Chegando lá, não pare pois outro ciborgue aparecerá. Volte correndo fazendo pulos seqüênciais pela área destruída e entre pela **última porta.**

Conseguindo, entre rapidamente pelo corredor e dê a volta pelo mesmo, encontrando uma pequena sala logo abaixo onde você deve acionar a alavanca para trancar o ciborgue na sala acima. Siga pelo corredor com gás venenoso à esquerda, avance através das salas e arraste-se para não se sufocar com o gás. Quando chegar a uma sala com uma chave sobre uma caixa, acione-a e depois arraste-se na passagem à direita para pegar o último **Secret** do jogo.

Agora volte para a sala seguinte, ignore os atiradores e lá entre na porta da esquerda e mexa na alavanca. Isso bombeará o gás venenoso para a sala onde o ciborgue foi trancado. Espere alguns momentos para o mesmo sobrecarregar, então abaixe a chave novamente e saia pela porta da direita na sala anterior.

Abra a sala onde o ciborgue foi trancado e recolha a segunda Key Bit, combine as duas para obter a Helipad Access Key. Volte para área do helicóptero e siga para a direita, entrando pela porta que não tem o raio à direita e vá na área vermelha.

Escale a parede do duto de ventilação para voltar até a área onde dois homens desceram por cordas e Zip dará os parabéns. Vá até a porta adiante e use a Helipad Access Key para finalizar a fase e o jogo, concluindo as aventuras. Ao final será você que irá tirar as suas conclusões sobre o desaparecimento de Lara.



DICAS

Todas as armas, munições infinitas e medikits

Entre na tela de inventário, coloque o cursor sobre o Small Medikit, depois aperte e mantenha pressionado L1+L2+R1+R2+↑e saia desta tela.

Todos os itens

Entre na tela de inventário, coloque o cursor sobre o Large Medikit, depois aperte e mantenha pressionado L1+L2+R1+R2+↓ e saia da tela de inventário.

Veja as seqüências em FMV

No menu principal, aperte Select+R2.

MONTE JÁ O SEU NEGÓCIO

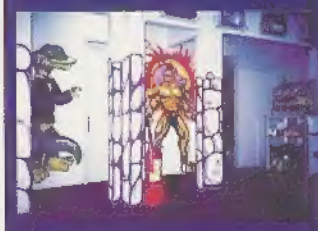
SEJA UM NOVO EMPRESÁRIO

Faça parte de uma empresa franqueadora líder no mercado de video games, que produz várias publicações especializadas de grande sucesso: GameStation, Anime Mix, Shark Action, Trump, Gamers e PróDicas.

Ingresse neste segmento muito promissor que representará em breve o principal lazer das famílias, com produtos de alta tecnologia, ex.: PlayStation 2, Xbox e Gamecube, possuem DVD, acesso à Internet e video game de alta definição, que são realmente um sucesso além da quantidade de recursos que movimentarão em produtos e propaganda. Grandes empresas mundiais estão entrando no setor, ex.: Sony, Microsoft e outras, o que possibilitará com certeza um grande crescimento.

TRABALHE COM PRODUTOS DE ALTA TECNOLOGIA E FÁCIL ADMINISTRAÇÃO

ABRA UMA FRANQUIA



INFORMAÇÕES SOBRE FRANCHISING

Rua Pio XI, 230 Alto da Lapa
CEP 05060-000 São Paulo - SP
Tel: (11) 3641-0444 Fax: (11) 3641-0448

internet: www.progames.com.br
e-mail: franchising@progames.com.br

PROGAMES

LOJAS ESPECIALIZADAS EM VIDEO GAME

OS MELHORES PREÇOS E CONDIÇÕES, TODAS AS MARCAS E SISTEMAS, OS MAIS RECENTES LANÇAMENTOS, TODA LINHA DE ACESSÓRIOS E SEMPRE UM ATENDIMENTO ESPECIALIZADO

PROGAMES

LOJAS FRANQUIADAS

SÃO PAULO

LAPA - RUA PIO XI, 230 - TEL.:(0**11) 3641-0444 / 3831-0444

PENHA - RUA CAPITÃO AVELINO CARNEIRO, 457 - TEL.: (0**11) 6942-0816

SANTANA - RUA CONS. MOREIRA DE BARROS, 314 - BAIXOS - TEL.: (0**11) 6979-6644

V. CARRÃO - PRAÇA AURÉLIO LOMBARDI, 62 - TEL.: (0**11) 295-1190

GRANDE SÃO PAULO

DIADEMA - RUA ANTONIO DIAS ADORNO, 344 - TEL.: (0**11) 4076-1986

OSASCO - RUA NARCISO STURLINI, 448 - TEL.: (0**11) 7085-2701 - (BOA VISTA)

OSASCO - RUA PALESTINA, 1650 - TEL.: (0**11) 7203-3185 - (MUNHOZ JR.)

SUZANO - RUA BENJAMIN CONSTANT, 1093 - TEL.: (0**11) 477-6350

INTERIOR DE SÃO PAULO

BAURU - PRAÇA DAS CEREJEIRAS, 03-38 - ALTOS DA CIDADE - TEL.: (0**14) 227-5484

CAMPINAS - RUA COM. QUERUBIM URIEL, 271 - TEL.: (0**19) 255-2545 (CAMBUÍ)

INDAIATUBA - RUA 13 DE MAIO, 805 - TEL.: (0**19) 3875-3025

OURINHOS - R. PARANÁ, 288 - TEL.: (0**14) 322-2424 (CENTRO)

PIRACICABA - RUA GOV. PEDRO DE TOLEDO, 1765 - TEL.: (0**19) 434-7179

RIBERÃO PRETO - RUA FLORIANO PEIXOTO, 905 - TEL.: (0**16) 625-8094

SALTO - RUA ITAPIRÚ, 158 - TEL.: (0**11) 7828-1163

S. J. DOS CAMPOS - AV. DR. ADHEMAR DE BARROS, 1319 - TEL.: (0**12) 341-7250

OUTROS ESTADOS

BAHIA

SALVADOR - LADEIRA DO ACUPE, 2A - TEL.:(0**71) 356-1372 (BROTAS)

BRASÍLIA

ASA NORTE - SCLN, 313 - BLOCO - E. LOJA - 64 - TEL.: (0**61) 274-3311

GOIÁS

GOIANIA - RUA T-64, QUADRA 150 - LOTE 10/11 - LOJA 4 E 5 - TEL.:(0**62) 275-7700 (SETOR BUENO)

MINAS GERAIS

POUSO ALEGRE - R. CEL. OTÁVIO MEYER, 160 - LOJA 130 - TEL.: (0**35) 421-7693

SÃO LOURENÇO - AV. COMENDADOR COSTA, 295 LOJA 15 - TEL.: (0**35) 331-1683

PARAÍBA

JOÃO PESSOA - AV. NEGO, 200 SALA 112 - TEL.: (0**83) 226-2369

PARANÁ

CURITIBA - AV. SETE DE SETEMBRO, 4132 - TEL.: (0**41) 224-1235 (BATEL)

CURITIBA - R. MANOEL EUFRÁSIO, 826 - TEL.: (0**41) 253-3008 (JUVEVÊ)

CURITIBA - AV. REP. ARGENTINA, 1534 - TEL.: (0**41) 244-4667 (ÁGUA VERDE)

CURITIBA - R. PADRE ANCHIETA, 1989 - TEL.: (0**41) 339-8943 (CHAMPAGNAT)

RIO DE JANEIRO

BARRA - AV. DAS AMÉRICAS, 7707 - LOJA 104 - BL 01 - TEL.: (0**21) 438-8317 (SHOP. MILEN.)

BONSUCESSO - R. ADAIL, 24 - TEL.: (0**21) 564-3608

COPACABANA - AV. N. SRA COPACABANA, 680 - 2º S S - LOJA B - TEL.: (0**21) 547-2644

FREGUESIA - EST. DOS TRÊS RIOS, 200 - BL 3 - LOJA 119 - TEL.: (0**21) 443-8522

ILHA DO GOVERNADOR - R. ENG. COELHO CINTRA, 10 - TEL.: (0**21) 462-0657

MEIER - R. ANA BARBOSA, 47 LOJA 106 - TEL.: (0**21) 596-2111

TIJUCA - R. CONDE DE BONFIN, 346 S/L 205 - TEL.: (0**21) 569-9043

GRANDE RIO DE JANEIRO

NITERÓI - R. MARIZ E BARROS, 351 - TEL.: (0**21) 610-2071 (ICARAÍ)

INTERIOR DO RIO DE JANEIRO

PETRÓPOLIS - R. DO IMPERADOR, 772 - S/L 6 E 8 - TEL.: (0**24) 242-8887 (GALERIA MARCH.)

RIO GRANDE DO SUL

PORTO ALEGRE - R. J. SIMPLÍCIO A. CARVALHO, 908 - TEL.: (0**51) 341-3027 (V. IPIRANGA)

SANTA CATARINA

FLORIANÓPOLIS - RUA LAURO LINHARES, 898 S/L - TEL.: (0**48) 233-2488 (TRINDADE)

JOINVILLE - RUA DR. JOÃO COLIN, 377 CENTRO - TEL.: (0**47) 433-7429

SERGIPE

ARACAJU - AV. BARÃO DO MARUIM, 943 - TEL.: (0**79) 213-0699 (SÃO JOSÉ)

www.progames.com.br

INFORMAÇÕES SOBRE FRANCHISING

TEL. (011) 3641-0444 OU 3641-0448 - E-MAIL: franchising@progames.com.br**

RUA PIO XI, Nº 230 - ALTO DA LAPA - SÃO PAULO - SP - CEP 05060-000